

HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN

INSTITUT FÜR BIBLIOTHEKS- UND INFORMATIONSWISSENSCHAFT



BERLINER HANDREICHUNGEN
ZUR BIBLIOTHEKS- UND
INFORMATIONSWISSENSCHAFT

HEFT 423

VIDEOSPIELE ALS HERAUSFORDERUNG DES BESTANDS- UND
NUTZUNGSMANAGEMENTS IN DER
UNIVERSITÄTSBIBLIOTHEK LEIPZIG

VON

SEBASTIAN KÖTZ

VIDEOSPIELE ALS HERAUSFORDERUNG DES BESTANDS- UND
NUTZUNGSMANAGEMENTS IN DER
UNIVERSITÄTSBIBLIOTHEK LEIPZIG

VON
SEBASTIAN KÖTZ

Berliner Handreichungen zur
Bibliotheks- und Informationswissenschaft

Begründet von Peter Zahn
Herausgegeben von
Konrad Umlauf
Humboldt-Universität zu Berlin

Heft 423

Kötz, Sebastian

Videospiele als Herausforderung des Bestands- und Nutzungsmanagements in der Universitätsbibliothek Leipzig / von Sebastian Kötz. - Berlin : Institut für Bibliotheks- und Informationswissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin, 2017. - 79 S. : graph. Darst. - (Berliner Handreichungen zur Bibliotheks- und Informationswissenschaft ; 423)

ISSN 14 38-76 62

Abstract:

Videospiele sind ein vergleichsweise neues Bestandssegment für Wissenschaftliche Bibliotheken in Deutschland. Für ein entsprechendes Bestands- und Nutzungsmanagement ergeben sich daher medial bedingt besondere Herausforderungen. Diese werden am Beispiel der Sammlung japanischer Videospiele der Universitätsbibliothek Leipzig („[J]Games“) verdeutlicht. Bestandskonzept, Bestandsaufbau, Erschließung, Bestandserhaltung und Digitale Langzeitarchivierung sowie die Einrichtung eines sogenannten „Gamelab“ werden als individuelle Managementstrategien in Bezug auf das Bestands- und Nutzungsmanagement vorgestellt und problematisiert. Hierbei bieten Best-Practices aus dem englischsprachigen Raum sowie der Öffentlichen Bibliotheken in Deutschland wichtige Orientierungshilfen. Die Frage, inwiefern das Bestandssegment „Videospiele“ Innovationspotentiale für Wissenschaftliche Bibliotheken bieten kann, bildet den Abschluss der Arbeit.

Diese Veröffentlichung geht zurück auf eine Masterarbeit im weiterbildenden Masterstudiengang im Fernstudium Bibliotheks- und Informationswissenschaft (Library and Information Science, M. A. (LIS)) an der Humboldt- Universität zu Berlin.

Online-Version: <http://edoc.hu-berlin.de/series/berliner-handreichungen/2017-423>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) Lizenz.

Inhalt

Abkürzungsverzeichnis	7
Editorische Notiz	7
1. Einführung.....	8
1.1. Definition und Verwendung des Begriffs ‚Videospiel(e)‘	9
1.2. Videospiele in wissenschaftlichen Bibliotheken	10
1.3. Videospiele in der Universitätsbibliothek Leipzig: [J]Games	11
1.4. Methodisches Vorgehen	14
2. Bestandsmanagement	16
2.1. Bestandskonzept	16
2.2. Bestandsaufbau und Erwerbung	16
2.2.1. Abspielgeräte & Medientechnik	18
2.2.2. Zusatz- und Begleitmaterialien	24
2.3. Erschließung	25
2.3.1. Formalerschließung	27
2.3.2. Inhaltserschließung.....	29
2.3.3. Leipziger Strategie: Semantic Web und Linked Data	31
2.3.4. Fazit.....	34
2.4. Bestandserhaltung und digitale Langzeitarchivierung	35
2.4.1. Hardware, Datenträger und Verpackungen.....	35
2.4.2. Digitale Langzeitarchivierung und Emulation	36
3. Nutzungsmanagement.....	38
3.1. Sonderfall [J]Games?.....	38
3.1.1. Medientechnik & Raum	38
3.1.2. Ausleihe	41
3.1.3. Bestandspräsentation & Browsing.....	43
3.1.4. Fazit.....	44
3.2. Ein „Gamelab“ für die Universitätsbibliothek Leipzig?	45
3.2.1. Raum & Infrastruktur	46
3.2.2. Bereitstellung.....	48
3.2.3. Nutzungserwartung	50
3.2.4. Personal	52
3.2.5. Bestandsvermittlung und Öffentlichkeitsarbeit	57
4. Schlussbetrachtungen und Ausblick	61
5. Literatur- und Quellenverzeichnis	65
5.1. Institutionelle URLs	65

5.2.	Unveröffentlichte Quellen.....	68
5.3.	Verwendete Publikationen.....	69
6.	Abbildungs- und Tabellenverzeichnis.....	75
7.	Anhang	76
7.1.	Anschreiben Erstanfrage Expert*innen-Interview	76
7.2.	Einverständniserklärung zum Interview	77
7.3.	Leitfaden für die Expert*innen-Interviews.....	78

Abkürzungsverzeichnis

Aufn.	Aufnahme
BP-CVG	Best Practices for Cataloging Video Games Using RDA and MARC21
CERO	Computer Entertainment Rating Organisation (Japan)
JG	[J]Games
LZA	Langzeitarchivierung
ÖA	Öffentlichkeitsarbeit
RDA	Resource Description and Access (Regelwerk)
SWB	Südwestdeutscher Bibliotheksverbund
UBL	Universitätsbibliothek Leipzig
UL	Universität Leipzig
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (Deutschland)

Editorische Notiz

Für die im Text zitierten und teiltranskribierten Passagen aus den durchgeführten Expert*innen-Interviews werden die folgenden Kennzeichnungen angewendet:

- ... Abgebrochener Satz/Pause
- (xyz) nachträgliche Anmerkung, bzw. Erklärung des Bearbeiters
- [...] nachträgliche Auslassung/Kürzung durch den Bearbeiter

Fülllaute wurden nicht transkribiert, Mundart und Dialekte wurden weitgehend in orthographisch korrektes Hochdeutsch übertragen.

1. Einführung

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

- Friedrich Schiller. *Über die ästhetische Erziehung des Menschen.*

„It is hard to deny the place video games have established in our popular culture in the past several decades“¹. Aus diesem Grund ist es nicht verwunderlich, dass bereits 1984 Videospiele² als Bestandsthema der öffentlichen Bibliotheken in den USA thematisiert wurden³. Als Bestandsthema für wissenschaftliche Bibliotheken und andere Gedächtniseinrichtungen werden Videospiele allerdings erst seit Beginn des 21. Jahrhunderts in den Bibliotheks- und Informationswissenschaften diskutiert (vgl. Kap. 1.2)⁴. Signifikante, also beispielsweise aufgrund ihrer Größe oder Morphologie wahrnehmbare Bestände lassen sich in Deutschland bisher nur in wenigen spezialisierten Institutionen und Museen nachweisen: „Die umfangreichste Spielesammlung besitzt die *Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware* [...] (30.000 Titel)“, gefolgt vom „*Computerspiele Museum* Berlin (2012 ca. 22.000 Computer- und Videospiele)“⁵. Warum sich bisher keine wissenschaftlichen Bibliotheken in Deutschland mit Videospielen als Bestands- und Nutzungsthema deutlich wahrnehmbar auseinandergesetzt, bzw. positioniert haben, bleibt fraglich, wenn im nordamerikanischen Raum bereits proklamiert wird: „Academic libraries have a key role to develop as a hub to coordinate and raise the visibility of academic gaming teaching, research and best practices“⁶. Immerhin bietet Deutschland einen umsatzstarken Markt für Videospiele⁷, und hier wie überall sonst auf der Welt tragen Spieler*innen⁸ ihre Passion sowie die aus ihr resultierenden Kompetenzen in die Universitäten und die Arbeitswelt⁹. Möglicherweise gibt es für die zögerliche

¹ Snyder-Broussard, Mary J.: Digital Games in Academic Libraries, S. 75.

² Zur Verwendung des Begriffs ‚Videospiel(e)‘ in dieser Arbeit, vgl. Kap. 1.1.

³ Vgl. den Beitrag von Emmens, Carol A.: Beep. Bong. Replace Shh! aus dem Jahr 1984.

⁴ „While academic libraries have maintained video game collections for about a decade, there have been relatively few studies that specifically address academic gaming collections“ (Robson, Diane/Durkee, Patrick: New Directions for Academic Video Game Collections, S. 80.

⁵ Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 322f. sowie Umlauf, Konrad: Medien in Bibliotheken, S. 113.

⁶ Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, S. 272.

⁷ „Allein in Deutschland konnte die Computerspielindustrie mit dem Verkauf von Spielesoftware von 2006 bis 2010 eine Umsatzsteigerung von 1,2 auf 1,6 Milliarden Euro verbuchen“ (vgl. Schumann, Christina: Der Publikumserfolg von Computerspielen, S. 15).

⁸ In dieser Arbeit wird zugunsten einer gendergerechteren Sprache auf das generische Maskulinum verzichtet. Mit der stattdessen gewählten Verwendung von „*“ soll ein Raum symbolisiert werden für Personen, die sich in einem zweigeschlechtlichen System nicht wiederfinden. Sie werden im Rahmen dieser Arbeit ausdrücklich mitgemeint.

⁹ Vgl. hierzu z.B. das Buch von Beck, John C./Wade, Mitchell: Got Game.

Auseinandersetzung mit Videospielen an deutschen Universitäten und ihren Bibliotheken zwei Gründe: Videospiele besitzen aufgrund des medialen Fokus („Killerspiele“) häufig eine schlechte Reputation. Damit in Verbindung stehend erscheint die Integration in einen deutschen Bildungsbegriff und -kanon ¹⁰ nicht ohne weiteres möglich. Oder anders ausgedrückt: wissenschaftliche Arbeiten, die sich mit Videospielen beschäftigen, lassen sich durchaus mit einem Schillerzitat einleiten. Eine wissenschaftliche Arbeit zu Grimmelshausens „Simplicissimus“ mit Screenshots aus *The Witcher III*¹¹ zu illustrieren ist hingegen problematisch.

Der Entschluss der *Universitätsbibliothek Leipzig* (UBL), ca. 4500 japanische Videospiele in ihren Bestand zu übernehmen¹², ist also konsequent und mutig. ‚Mutig‘ auch deshalb, weil sich durch die Übernahme eine Reihe von Herausforderungen für das Bestands- und Nutzungsmanagement der Medien ergeben. Diese Herausforderungen sollen in dieser Studie identifiziert, erläutert und hinsichtlich möglicher Lösungen diskutiert werden.

1.1. Definition und Verwendung des Begriffs ‚Videospiele(e)‘

Die häufige zu findende Unterscheidung, bzw. alternierende Verwendung von „Computer- und Videospiele[n]“¹³ soll in dieser Arbeit zu Gunsten der besseren Lesbarkeit vermieden werden. Der durchweg verwendete Begriff ‚Videospiele(e)‘ beinhaltet ausdrücklich auch Computer- und Onlinespiele. Ausnahmen bilden an der jeweiligen Stelle dieser Arbeit notwendige Unterscheidungen sowie Verweise auf Quellen, in denen beide Begriffe verwendet werden. Dies scheint auch insofern gerechtfertigt, als dass der Begriff ‚Videospiele(e)‘ als Oberbegriff (neben ‚Game(s)‘) Computerspiele (verstanden als PC-Spiele) ebenso beinhalten kann: „[T]he term *video game* refers to an interactive audiovisual work whose primary aim is to entertain its users/spectators, and which uses for its implementation a machine based on computer technology“¹⁴. Gleichzeitig umschreibt er – im Sinne der ursprünglichen Bezeichnung von Spielen für Videospielekonsolen¹⁵ – den Großteil der an der UBL vorhandenen Spiele (vgl. Kap. 2.2.1.).

¹⁰ Vgl. Teil II („Die gegenwärtige Situation“), Kap. 1 („Der Bildungskanon und die Erlebnisgesellschaft“) bei Fuhrmann, Manfred: *Bildung*, S. 55-73.

¹¹ Vgl. URL: <http://thewitcher.com/en/witcher3>. Aufgerufen am 28.05.2016, 15:54.

¹² Vgl. „Metadaten_JG_Jan_2016.xlsx“ (CD-Beilage).

¹³ Vgl. Umlauf, Konrad: *Medienkunde*, S. 303.

¹⁴ Natkin, Stéphane: *Video Games and Interactive Media*, S. 2.

¹⁵ Vgl. Umlauf, Konrad: *Medienkunde*, S. 304.

1.2. Videospiele in wissenschaftlichen Bibliotheken

Videospiele sind als Thema des Bestands- und Nutzungsmanagements in wissenschaftlichen Bibliotheken in Deutschland derzeit kaum wahrnehmbar. Diesen Eindruck bestätigen direkt und indirekt auch die sieben befragten Expert*innen. Dies verwundert, wenn man bedenkt, dass Videospiele im Allgemeinen kein neues Thema für Bibliotheken in Deutschland sind. Die deutschsprachigen Handbücher und Fachpublikationen der Bibliotheks- und Informationswissenschaften identifizieren sie als relevante Medien für Bibliotheken und widmen ihnen, je nach Ausrichtung der Publikation, teils eigene Kapitel und Darstellungen¹⁶. Vereinzelt kommen Monografien hinzu, die sich mit dem Thema umfassend und in seinen unterschiedlichen Facetten beschäftigen.¹⁷ Der Überblick über die Literatur zeigt jedoch, dass Videospiele in Deutschland in erster Linie als Bestandsthema für öffentliche Bibliotheken wahrgenommen werden.¹⁸ Dies ist zunächst nachvollziehbar, denn bei Videospielen handelt es sich um seit Jahrzehnten erfolgreiche Unterhaltungsmedien¹⁹ mit einer Nutzung „in allen Alters- und sozialen Gruppen [...], wenn auch mit unterschiedlicher Verbreitung“²⁰. Damit sind Videospiele für öffentliche Bibliotheken zu Recht ein etabliertes Bestandsthema, und in der Folge auch für die Bestandsvermittlung und den Benutzungsdienst, bzw. Service als Kernbereiche des Nutzungsmanagements.²¹ Die Diskussion zu Videospielen im Kontext der wissenschaftlichen Bibliotheken hingegen beschränkt sich bisher – bis auf wenige Ausnahmen²² – auf Beispiele und Publikationen aus dem US-, bzw. nordamerikanischen Raum²³. Mit ihrer Hilfe lässt sich der Zeitraum, in dem die Auseinandersetzung mit Videospielen im Kontext von wissenschaftlichen

¹⁶ Vgl. beispielsweise Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 303-328; Umlauf, Konrad: Medien in Bibliotheken, S. 113; Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema; Böttger, Klaus-Peter: Basiskonntnis Bibliothek, S. 48, 75, 174, 210.

¹⁷ Vgl. beispielsweise das Buch von Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken.

¹⁸ Vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 30.

¹⁹ Zur Problematik des Begriffs ‚Medium‘ in Bezug auf Videospiele, vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 28.

²⁰ Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 316f.

²¹ Vgl. Smith, Brena: Twenty-first Century Game Studies in the Academy, S. 207-209. Das von Smith hier durchgeführte ‚literature review‘ zeigt, dass bis wenigstens 2008 Videospiele vornehmlich im Kontext der öffentlichen Bibliotheken thematisiert werden.

²² Vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 30.

²³ Vgl. (in chronologischer Reihenfolge) die Beiträge von Kane, Danielle/Soehner, Catherine/Wei, Wei: Building a Collection of Video Games, 2007; Smith, Brena: Twenty-first Century Game Studies in the Academy, 2008; Tappeiner, Elizabeth/Lyons, Catherine: Selection Criteria for Academic Video Game Collections, 2008; Bridges, Laurie/Hussong, Uta/Mellinger, Margaret: Circulating Video Game Collections in the Academic Library, 2008; Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, 2009; Snyder-Broussard, Mary J.: Digital Games in Academic Libraries, 2012; Robson, Diane/Durkee, Patrick: New Directions for Academic Video Game Collections, 2012; Thomas, Christopher M/Clyde, Jeremie: Game as Book, 2013; Brown, Ron T.: A Literature Review of How Videogames Are Assessed in Library and Information Science and Beyond, 2014; Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections at Academic Libraries, 2015.

Bibliotheken beginnt, bestimmen: Anfang der 2000er Jahre starten Pilotprojekte und erste Programme zu Videospielen in (nordamerikanischen) wissenschaftlichen Bibliotheken²⁴, gefolgt von der entsprechenden Dokumentation und Berichterstattung. Warum dies gerade im genannten Zeitraum geschieht, zeigt ein Blick auf die Entwicklung der *Game Studies*:

„Angesichts der Vielfalt unterschiedlicher Computerspiele, Computerspielgenres und Computerspielplattformen sowie ihrer sich nicht zuletzt aus der zunehmenden demoskopischen Verbreitung des Computerspiels ergebenden soziokulturellen Relevanz überrascht es nicht, dass sich in den letzten Jahren und Jahrzehnten auch die Wissenschaft vermehrt für Computerspiele, ihre Nutzung und ihre kulturellen Kontexte zu interessieren begonnen hat. Dabei lässt sich grob zwischen einer Phase der Ausdifferenzierung bis etwa 2005 und einer daran anschließenden Phase der zunehmenden Konsolidierung, Kodifizierung und Institutionalisierung der Computerspielforschung als eines interdisziplinären Feldes unterscheiden“²⁵.

Es ist plausibel, dass sich parallel zur Ausdifferenzierung der *Game Studies* ein Bedarf an Videospielen (als Forschungsgegenstand) gegenüber den wissenschaftlichen Bibliotheken artikuliert. Insbesondere die Ausformung eines zunehmend interdisziplinären Zugangs zum Forschungsgegenstand prädestiniert, so ließe sich vermuten, Videospiele als Bestandsthema gerade für größere Universitätsbibliotheken als Dienstleisterinnen des gesamten Spektrums der an ihrer Universität angesiedelten Fächerkultur²⁶. Wissenschaftliche Bibliotheken in Deutschland haben bisher auf das Potenzial (vgl. Kap. 4.), das Videospielen als Bestandsthema vor diesem Hintergrund zugesprochen werden kann, kaum wahrnehmbar reagiert²⁷. Der Blick auf die in den genannten Publikationen vorgestellten nordamerikanischen Institutionen erlaubt eine erste Orientierung, wie mit Videospielen als Herausforderung des Bestands- und Nutzungsmanagements umgegangen werden kann. Die hier erwähnten Bibliotheken sollen daher im Rahmen dieser Studie an jeweils geeigneter Stelle hinsichtlich bestehender Best-Practices näher betrachtet werden.

1.3. Videospiele in der Universitätsbibliothek Leipzig: [J]Games

Vor dem skizzierten Hintergrund wird deutlich, dass es sich bei der von der UBL akzeptierten Schenkung von ca. 4500 japanischen Videospielen mitnichten um einen alltäglichen Vorgang in der

²⁴ „[O]nly within the last decade [...] academic libraries [...] have begun to add video games to their collections for study and research. There is very little research focusing on collecting video games for academic libraries and most of this literature has appeared in the last few years“ (Thomas, Christopher M/Clyde, Jeremie: *Game as Book*, S. 522f.).

²⁵ Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël: Einleitung. *Game Studies und Medienwissenschaft*, S. 11. Der Begriff ‚Computerspiel(e)‘ umfasst hier auch Konsolen-, bzw. ‚Videospiel(e)‘.

²⁶ Hier sind insbesondere auch die Geisteswissenschaften zu erwähnen, schließlich kam es „um die Jahrtausendwende“ zu „zunehmende[n] Versuche[n] einer Auseinandersetzung mit Computerspielen in der Literatur-, Kultur- und Medienwissenschaft“ (Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël: Einleitung. *Game Studies und Medienwissenschaft*, S. 11).

²⁷ Auch Umlauf konstatiert, dass bisher nur „einige wenige spezialisierte Museen“ Videospiele sammeln (Umlauf, Konrad: *Medien in Bibliotheken*, S. 113).

deutschen universitären Bibliothekslandschaft handelt²⁸. Gleichwohl erfüllt die UBL als zentrale Einrichtung der Universität Leipzig (UL) mit der Übernahme eine ihrer Kernaufgaben: die Unterstützung von Forschung und Lehre durch die Versorgung mit Informationen und Materialien²⁹. In diesem Punkt ist die UBL mit einigen nordamerikanischen Institutionen vergleichbar, die ebenfalls Videospiele zu ihren Beständen zählen. Auch hier richtet sich der Aufbau eines Videospielebestands nach einem (mehr oder weniger konkreten) Bedarf der Wissenschaft, der von Vertreter*innen der Fachdisziplinen, für die Videospiele als Forschungsobjekte relevant sind, gegenüber der Bibliothek angemeldet wird³⁰. Im Falle der UBL artikulieren diesen Bedarf Vertreter*innen der Japanologie. Hier ist ein universitäres Programm mit einem dezidierten Bezug zu Videospielen angesiedelt. 2015 wurde in Leipzig die

„Initiative zur Erforschung japanischer Videospiele [...] von der Japanologie des Ostasiatischen Instituts an der Universität Leipzig ins Leben gerufen. Als Teil des neuen Themenschwerpunkts ‚Japan im Zeitalter der neuen bzw. digitalen Medien‘ zielt sie darauf ab, die Erforschung und das Studium japanischer digitaler Spiele aus vielfältigen Perspektiven zu ermöglichen und zu unterstützen. [...] Ein erstes Ziel der Initiative ist es daher, japanische Spiele für die hiesige Forschung und Lehre zugänglich zu machen und Informationen über die Spiele und ihre Kultur zu sammeln. Im Mittelpunkt soll dabei die Einrichtung einer ‚Forschungsbibliothek für Videospiele‘ stehen“³¹.



Abb. 1: Logo der „Japanese Videogames Research Initiative“.

Der in der Literatur beschriebene (und organisationsbedingt gängige) Fall, bei dem Selektion und Akquise von Videospielen der Bibliothek als Agentin der universitären Forschungscommunity obliegen³², trifft auf die Sammlung japanischer Videospiele, die sogenannten ‚[J]Games‘³³ (JG), nur teilweise zu. Durch Kontakte des Initiators der „Initiative zur Erforschung japanischer Videospiele“,

²⁸ Vgl. URL: <https://blog.ub.uni-leipzig.de/warum-5-000-japanische-videospiele/>. Aufgerufen am 02.05.2016, 18:30.

²⁹ Vgl. Hacker, Rupert: Bibliothekarisches Grundwissen, S. 13.

³⁰ Vgl. Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections at Academic Libraries, S. 132; Smith, Brena: Twenty-first Century Game Studies in the Academy, S. 208 sowie S. 209; Tappeiner, Elizabeth/Lyons, Catherine: Selection Criteria for Academic Video Game Collections, S. 121f. sowie hinsichtlich deutscher wissenschaftlicher Bibliotheken Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 31.

³¹ URL: <http://home.uni-leipzig.de/jgames/de/ueber-die-initiative/>. Aufgerufen am 19.03.2016, 10:01.

³² Vgl. insb. Tappeiner, Elizabeth/Lyons, Catherine: Selection Criteria for Academic Video Game Collections, S. 121 und Thomas, Christopher M/Clyde, Jerremie: Game as Book, S. 522f sowie Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, S. 267.

³³ „2016 klammert die Initiative das ‚j‘ in jGames ein. Unser Fokus bleibt weiterhin auf japanischen Spielen. Dennoch glauben wir, dass es notwendig ist, unsere Perspektive auf das Attribut ‚Japanisch‘ als strittiges, problematisches Attribut stärker hervorzuheben. [...] Hinzu kommt, dass der zunehmend transnationale Charakter der Videospieldentwicklung die Idee einer ‚nationalen‘ Industrie untergräbt“ (URL: <http://home.uni-leipzig.de/jgames/de/blog/2016-rueckblick-und-ausblick/> Aufgerufen am 29.05.2016, 18:58).

Juniorprofessor Dr. Martin Roth, zur *Computer Entertainment Rating Organisation (CERO) Japan*³⁴, konnte die Sammlung an die UBL vermittelt werden. Die Sammlung umfasst die zwischen 2002 und 2015 der CERO für die Alterskennzeichnung zur Bewertung überlassenen Videospiele. Da es sich bei der Organisation um die zentrale Stelle für Alterskennzeichnung in Japan handelt, ist davon auszugehen, dass die Sammlung die im genannten Zeitraum in Japan auf physischen Datenträgern veröffentlichten Videospiele zu erheblichen Teilen abbildet. Dieser Umstand macht es sehr wahrscheinlich, dass es sich bei den JG um „eine einzigartige Sammlung [...], die so in Europa nicht noch einmal vorhanden sein dürfte“³⁵, handelt. Hinzu kommt, dass, neben dem starken Bezug der Sammlung auf den japanischen Sprach- und Kulturraum, ihre Morphologie und die an der UBL gegebenen Voraussetzungen für ihre bibliothekarischen Bearbeitung besondere Anforderungen an das Bestands- und Nutzungsmanagement stellen. Diese spezielle lokale, bzw. durch die Sammlung bedingte ‚individuelle‘ Konstellation soll in einem entsprechenden methodischen Vorgehen berücksichtigt werden, das die konkreten Herausforderungen für das Bestands- und Nutzungsmanagement der JG identifiziert und gleichzeitig als Grundlage für erste Lösungsansätze fungieren kann.

³⁴ CERO „endeavors to indicate age classification marks covering all the computer and video games for household use sold domestically“ (URL: <http://www.cero.gr.jp/e/rating.html>. Aufgerufen am 25.05.2016, 19:10) und ist damit in ihrem Auftrag mit der deutschen *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* vergleichbar, die „zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland“ (URL: <http://www.usk.de/>. Aufgerufen am 25.05.2016, 19:14) ist und entsprechende Alterskennzeichnungen vergibt.

³⁵ Vgl. URL: <https://blog.ub.uni-leipzig.de/warum-5-000-japanische-videospiele/>. Aufgerufen am 02.05.2016, 18:35.

1.4. Methodisches Vorgehen

Die Ausgangslage für das methodische Vorgehen im Rahmen dieser Arbeit kann wie folgt beschrieben werden: Als Bestandssegment von wissenschaftlichen Bibliotheken spielen Videospiele bisher vor allem im anglo-amerikanischen Raum eine Rolle. Insofern ist es sinnvoll, in diesem Umfeld entstandene Literatur, insbesondere Praxisberichte, auszuwerten. Eine breite fachwissenschaftliche oder praxisorientierte Diskussion zu Videospielen in wissenschaftlichen Bibliotheken ist im deutschsprachigen Raum in der Literatur nicht nachweisbar. Dennoch gibt es in Deutschland Expert*innen in öffentlichen Bibliotheken, Gedächtniseinrichtungen und der Videospiele-Community, deren Expertise hinsichtlich der Fragestellung dieser Studie von Bedeutung ist. Da ihr Wissen nicht durch eine Auswertung von Literatur eingebracht werden kann, bedarf es ihrer Befragung. Es erscheint daher notwendig, eine Kombination verschiedener Methoden vorzunehmen.

Das methodische Vorgehen im Rahmen dieser Arbeit folgt daher dem Konzept der *Triangulation*, also der begründeten Kombination verschiedener Methoden.³⁶ Die Verwendung von sich ergänzenden, vorrangig qualitativen Methoden dient dazu, „die Plausibilität der empirischen Befunde weiter zu steigern“³⁷. Demnach erfolgt die Auswahl der für die Akzentuierung bestimmter Aspekte des Forschungsgegenstandes in Frage kommenden Methoden entsprechend ihrer Stärken und Schwächen³⁸. Mit Hilfe der *Triangulation* soll eine zuverlässige Identifikation der (grundsätzlichen sowie) explizit für Leipzig geltenden Herausforderungen in Bezug auf das Bestands- und Nutzungsmanagement von Videospielen ermöglicht werden. Auf diese Weise lässt sich die Gefahr, einzelne Aspekte und Herausforderungen unberücksichtigt zu lassen, minimieren.

Die Analyse der einschlägigen (Fach-) Literatur erlaubt einen ersten Überblick über den Stand der Diskussion zum Forschungsgegenstand (vgl. Kap. 1.2.). Ein Schwerpunkt liegt auf Praxisberichten des nordamerikanischen Raums. Sie dienen als Informationsgrundlage und Kontrastfolie, vor der Herausforderungen des Bestands- und Nutzungsmanagements der JG identifiziert und erläutert werden können. Gleichzeitig dient die Literaturschau als Grundlage für die Erstellung des Leitfadens für die mit deutschen Fachleuten durchgeführten explorativen Expert*innen-Interviews. Je nach Gesprächsverlauf können die Interviews auch Züge eines fundierenden Expert*innen-Interviews aufweisen³⁹. Die Expert*innen-Interviews dienen der Generierung von Informationen zu Hintergründen, Gesamt- und Einzelprozessen bei der Auseinandersetzung mit Videospielen in deutschen wissenschaftlichen Bibliotheken. Insofern erweitern sie den Fokus der berücksichtigten

³⁶ Vgl. Flick, Uwe: *Triangulation*, S. 12.

³⁷ Rinsdorf, Lars: *Qualitative Methoden*, S. 72.

³⁸ Vgl. Rinsdorf, Lars: *Qualitative Methoden*, S. 72.

³⁹ Vgl. Bogner, Alexander/Littig, Beate/Menz, Wolfgang: *Interviews mit Experten*, S. 22.

Fachliteratur und ermöglichen eine Übertragung der hier zusammengetragenen Ergebnisse auf die durch die JG bedingte Konstellation. Gleichzeitig kann diese spezifische Konstellation in Bezug auf die Leipziger Sammlung im Rahmen der Expert*innen-Interviews berücksichtigt werden⁴⁰.

Das *Sampling*⁴¹ der Interview-Partner*innen erfolgte aus den Bereichen öffentliche Bibliothek, Gedächtnisinstitutionen und Videospielecommunity, um die Diversität des zunehmend interdisziplinären Forschungsgegenstands und –feldes ‚Videospiel(e)‘ umfassend berücksichtigen zu können. Die befragten Expert*innen gehören hiesigen Bibliotheks-, Forschungs- und Videospielecommunities an. Auf diese Weise konnten Kontakte geknüpft und intensiviert werden, die für die UBL bei der Bewältigung der Herausforderungen des Bestands- und Nutzungsmanagements der JG und Videospielen im Allgemeinen hilfreich sein können.

Der für die Durchführung der Expert*innen-Interviews entwickelte Leitfaden ist im Wesentlichen in zwei Abschnitte unterteilt, welche den grundsätzlichen Aufbau dieser Arbeit widerspiegeln (1. Hälfte: Bestandsmanagement, 2. Hälfte: Nutzungsmanagement). Je nach Hintergrund der Befragten wurde der Leitfaden angepasst, um spezifisches Prozess- und Detailwissen bei den Expert*innen zu erfragen.

Die Durchführung der Interviews erfolgte nach Möglichkeit in einem persönlichen Gespräch, sofern nicht anders möglich fernmündlich. Während der Gespräche machte der Interviewer Notizen, die bei der Orientierung und Richtungsführung innerhalb des möglichst wenig unterbrochenen Erzählflusses helfen sollten. Auch wenn eine kontunierliche Rede zugunsten der Erschließung des Forschungsfeldes als sinnvoll erachtet wurde, wurden weitestgehend konkrete Fragen gestellt.

Die Literaturschau sowie zusätzlich die Konsultation von institutionellen Webauftritten nordamerikanischer Institutionen sowie von Produkt-Homepages dient als (Material-) Grundlage der innerhalb der Darstellung nachgeordneten Best-Practice-Analysen, aus denen ggf. Empfehlungen abgeleitet werden können. Dort, wo diese Studie von dem hier beschriebenen Forschungsdesign abweicht, erfolgen entsprechende Begründungen.

Alle sieben Interviewaufzeichnungen wurden für die Auswertung abgehört. Anschließend wurden sechs Aufzeichnungen transkribiert, um sie im Volltext durchsuchbar zu machen und teils mit Schlagworten zu versehen. Dies erleichterte die Identifizierung relevanter Interviewabschnitte sowie die weitere Verarbeitung des Materials. Für die nochmalige Überprüfung sowie die genaue Referenzierung der eingebrachten Textpassagen wurden diese erneut abgehört und im Fließtext mit entsprechenden Zeitmarkern versehen.

⁴⁰ Dies gilt auch für das *Sampling* der befragten Expert*innen, also ihre Auswahl mit Blick auf die an der UBL vorhandenen Gegebenheiten.

⁴¹ Vgl. Flick, Uwe: Triangulation, S. 91f. sowie Rinsdorf, Lars: Qualitative Methoden, S. 73f.

2. Bestandsmanagement

Die Identifizierung und Erläuterungen der Herausforderungen, die sich in Bezug auf die JG hinsichtlich des Bestandsmanagements ergeben, orientieren sich grob an den bei Plassmann, Rösch, Seefeldt und Umlauf genannten Bereichen. Hierzu zählen 1.) das Bestandskonzept, 2.) Bestandsaufbau, Erwerbung und Deakquisition, 3.) das Management des Geschäftsgangs, 4.) Bestandserhaltung und digitale Langzeitarchivierung⁴². Dort, wo das Bestandsmanagement der JG medien-, sammlungs- oder organisationsbedingt Besonderheiten aufweist und der Erläuterung bedarf, erfolgt entsprechend des beschriebenen Forschungsdesigns eine nähere Auseinandersetzung.

2.1. Bestandskonzept

Das allgemeine Ziel von Hochschulbibliotheken, Forschung, Lehre und Studium mit der Beschaffung von Informationen, bzw. Informationsträgern und damit auch Medien zu unterstützen⁴³, ist auch Aufgabe der UBL. Da die ‚Initiative zur Erforschung japanischer Videospiele‘ die JG in Forschung und Lehre einsetzen will⁴⁴, erfolgte ihre Übernahme grundsätzlich konform mit dem Erwerbungsauftrag einer wissenschaftlichen Bibliothek (vgl. auch Kap. 1.3.). Dass die UBL mit der Erwerbung potenziell auch eine Archivfunktion übernimmt⁴⁵, begründet sich durch die Morphologie der Sammlung (insb. die Faktoren Umfang, Zeit, und Region). Mit der Archivfunktion der UBL ergeben sich Implikationen für den möglichen mittel-, bzw. langfristigen Umgang mit der Sammlung, auf den an gegebener Stelle eingegangen wird (vgl. Kap. 2.4. sowie Kap. 4.).

2.2. Bestandsaufbau und Erwerbung

Wie in Kap. 1.3. beschrieben, bilden die JG die zwischen 2002 und 2015 in Japan auf physischen Datenträgern erschienenen Videospiele zu großen Teilen ab. Die Selektion sowie ggf. die anschließende Erwerbung weiterer, für den japanischen Kulturraum relevanter Videospiele würde sich demnach primär auf den Zeitraum vor 2002 und nach 2015, sowie auf netzbasierte und/oder online vertrieben Titel richten. Hinzu kommt ggf. die Anschaffung von Mehrfachexemplaren für die

⁴² Vgl. Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad: Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland, S. 278.

⁴³ Vgl. Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad: Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland, S. 282f.

⁴⁴ Vgl. URL: <http://home.uni-leipzig.de/jgames/de/ueber-die-initiative/>. Aufgerufen am 06.05.2016, 21:15.

⁴⁵ Vgl. Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad: Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland, S. 282.

Durchführung von Multiplayer-Spielsessions, sofern diese unter wissenschaftlichen Gesichtspunkten als relevant angesehen werden ⁴⁶ (vgl. Kap. 3.2.3.). Entsprechend des Erwerbungsprofils der UBL sollte daher die Entscheidung, ob die Anschaffung weiterer Titel zum jetzigen Zeitpunkt opportun ist, gemeinsam mit der die JG nutzenden Fachwissenschaft, also entsprechend der speziellen Leipziger Konstellation (vgl. Kap. 1.3.)⁴⁷, erörtert werden. Vor diesem Hintergrund erfolgte auch das *Sampling* der Gesprächspartner*innen für die Expert*innen-Interviews, konkret die Berücksichtigung von Vertreter*innen der Japanologie Leipzig⁴⁸. Seitens der Fachwissenschaft hat die Selektion und Erwerbung weiterer Videospiele vorerst keine hohe Priorität.

Expert*in 1: „Ich wäre natürlich sehr froh, wenn wir mehr bekommen würden. Auf der anderen Seite sehe ich aber natürlich auch, wie aufwendig das schon ist, was wir hier haben. Wie wenig auch, ja, finanzielle oder auch personelle Ressourcen es dafür gibt. Und ich sehe auch, dass wir jetzt erst mal schauen müssen, dass das was wir haben in geregelten Bahnen dann auch so nutzbar ist, dass man überhaupt etwas damit anfangen kann.“ (20:00 - 20:25)

Das Expert*innen-Interview zeigt, dass eine zeitnahe Bereitsstellung der vorhandenen Spiele Priorität besitzt⁴⁹.

Expert*in 1: „[D]as wäre jetzt momentan so das Minimum, was aber auch schon eine ganz große Hürde ist, wenn man sich anschaut, dass das Zeug jetzt schon fast ein Jahr hier steht [...]. Das dauert einfach seine Zeit auch. Was ich niemandem vorwerfe. Aber faktisch dauert es eben einfach. Und ob man dann auf längere Sicht noch mehr Möglichkeiten schafft, zum Beispiel ein ganzes Seminar mit... also eine ganze Gruppe von Seminarteilnehmern spielen lassen kann, oder so... das ist nochmal ein zweites Problem.“ (34:24 - 35:03)

„[M]ir ist es zunächst mal wichtig, dass man das soweit es geht nutzen kann. Und ich sehe, dass das in kleinen Schritten vorangehen muss, und da muss man sehen. Und bisher kann ich mich überhaupt nicht beklagen über die Zusammenarbeit und auch über das, was an Hilfe kommt. Jetzt ist halt dann wirklich die nächste Frage: räumlich, technisch, wie geht's da weiter, und natürlich auch was die Erschließung angeht, wie machen wir weiter und dann müssen wir sehen.“ (01:19:17 - 01:19:43)

Daraus folgt, dass die in der Literatur stark betonte Funktion ‚Selektion‘ von Videospielen im Rahmen des Bestandsmanagements der JG zu Gunsten einer Fokussierung auf die zeitnahe Bereitstellung der vorhandenen Bestände vernachlässigt werden sollte⁵⁰. Für die auf physischen

⁴⁶ Das Spielen in Gruppen ist durchaus auch in einem akademischen Kontext üblich: „Students in the [academic] class expressed the desire to play in groups as well“ (Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections, S. 271).

⁴⁷ „Jede Bibliothek muss vor dem Hintergrund der jeweils unterschiedlichen lokalen Situation und der Nachfragestruktur ihrer Nutzer die passgenaue Lösung für ihr Nonbook-Bestandsmanagement finden – von der gezielten Auswahl einzelner Titel, Genres oder Medienformate bis hin zu Standing Orders“ (Mittrowann, Andreas: Aktuelle Tendenzen und Herausforderungen beim Bestandsmanagement von Nonbooks, S. 44).

⁴⁸ Vgl. Flick, Uwe: Triangulation, S. 91f. sowie Rinsdorf, Lars: Qualitative Methoden, S. 73f.

⁴⁹ Hieraus ergeben sich eine Reihe von Herausforderungen nicht nur für das Bestands-, sondern auch für das Nutzungsmanagement. Da bisher unklar ist, welche Ressourcen zukünftig für die Sammlung bereitstehen, erscheint es sinnvoll, anhand der vorhandenen Bestände Strukturen und Workflows aufzubauen, bzw. zu erproben.

⁵⁰ Vgl. insb. Tappeiner, Elizabeth/Lyons, Catherine: Selection Criteria for Academic Video Game Collections, S. 121 und Thomas, Christopher M/Clyde, Jeremie: Game as Book, S. 522f. sowie Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, S. 267. Dass der Fokus bei

Datenträgern vorhandenen JG werden jedoch die entsprechenden Abspielgeräte benötigt, sogenannte ‚Spielekonsolen‘ oder auch nur ‚Konsolen‘⁵¹. Da eine möglichst umfassende Bereitstellung, bzw. Zugänglichkeit der JG zu gewährleisten ist (vgl. Kap. 3.2.), bedarf es also auch der Anschaffung von Abspielgeräten als Teil des Bestandes.

Expert*in 1: „[D]ie Idealsituation ist tatsächlich, dass wir diese Geräte zur Verfügung stellen, vor dem Hintergrund, mit dem Argument, dass ich sage: das ist hier ein Forschungsgegenstand bei uns, dazu will ich Seminare machen, ich will den Studierenden den Zugang dazu ermöglichen, und will nicht mich drauf verlassen müssen, dass die das selber zu Hause haben, weil das hat eben nicht jeder.“ (32:37 - 32:54)

Eine effektive Bereitstellung der vorhandenen JG beinhaltet aus Perspektive der Leipziger Fachwissenschaft außerdem die Erwerbung von Begleitmaterialien, denn

Expert*in 1: „[W]as viel interessanter ist, ist sich zu überlegen, inwiefern man da eine Erweiterung machen müsste, um z.B. diese Guidebooks und solche Geschichten [...]. Oder Zeitschriften, die so ein bisschen kritisch sind zu Spielen, das ist so ein Bereich. [...] Dass man die Sammlung jetzt nicht aktiv durch weitere Spiele nur erweitert, sondern halt eben den Forschern auch `ne Möglichkeit bietet, das auch anhand von Quellen zu kontextualisieren, bzw. dazu zusätzliches Material dazu zu bekommen. Weil, dass ist dann glaube ich sowas, wo man dann auch noch neue Perspektiven eben mit einbringt. Und auch diese Dinge sind ja hier nicht frei zugänglich, sondern müssen auch oft in Japan beschafft werden.“ (27:55 - 28:43)

2.2.1. Abspielgeräte & Medientechnik

Konkret bestimmt die Morphologie der Sammlung, welche Abspielgeräte benötigt werden. Unter den JG sind Spiele 20 verschiedener Plattformen zu finden. Im Sinne eines effizienten, kostensparenden Bestandsmanagement geht es nun darum, einen hohen Prozentsatz der JG spiel-, bzw. verfügbar zu machen. Hierbei ist die Berücksichtigung der Abwärtskompatibilität von bestimmten Konsolenfamilien hilfreich⁵². Abwärtskompatibilität bedeutet, dass Spiele, die für die Vorgängerkonsolen entwickelt wurden, auch auf jüngeren Konsolen abgespielt werden können. Die Auswertung der JG zeigt, dass sich der Großteil der Sammlung auf fünf Konsolenfamilien mit insgesamt 15 Konsolen verteilt:

der Einführung neuer Medienformate in der wissenschaftlichen Bibliothek zunächst auf ihrer Auswahl liegt, ist ebenso evident wie die Berücksichtigung dieser Funktion innerhalb der (Fach-) Literatur. Sie wird daher an dieser Stelle nicht im Detail nachgewiesen. Als Beispiele seien genannt: Gallaway, Beth: Game On!, S. 165-182 sowie der Abschnitt „Game Collections and Curricular Support“ im Sammelband Harris, Amy/Rice, Scott E. (Hrsg.): Gaming in Academic Libraries, S. 1-75.

⁵¹ Vgl. Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 304.

⁵² Da es bei den JG vorrangig um die Bereitstellung der vorhandenen Sammlung geht, soll der im Rahmen der Videospieleforschung häufig betonte Bedarf von Originalabspielgeräten zur Schaffung des originalen ‚Look & Feel‘ (vgl. Expert*in 3: Anfn. 1, 01:00:17 - 01:00:50) hier vernachlässigt werden. Zudem ist die Sammlung relativ jung (2002-2015), obschon durch das ausschließliche Vorhandensein physischer Datenträger bereits heute historisch.

Familie:	Sony Playstation (stationär)			
Konsole:	Playstation 4	Playstation 3	Playstation 2	Playstation 1
Anzahl JG:	27	398	877	74
Abwärtskompatibel zu:	---	Playstation 1	Playstation 1	---
Anschaffung:		x	x	
Bereitsstellung:	1349			

Familie:	Sony Playstation (Handheld)	
Konsole:	Playstation Vita (PSV)	Playstation Portable (PSP)
Anzahl JG:	166	609
Abwärtskompatibel zu:	PSP (UMD-Password-Program ⁵³)	
Anschaffung:	x	
Bereitsstellung:	775	

Familie:	Micosoft Xbox (stationär)		
Konsole:	XBoxOne	XBox360	XBox
Anzahl JG:	23	229	49
Abwärtskompatibel zu:	XBox360 (Liste ⁵⁴)	Ca. 200 Titel (Liste ⁵⁵)	---
Anschaffung:		x	
Bereitsstellung:	>229		

Familie:	Nintendo (stationär)		
Konsole:	Wii U	Wii	GameCube
Anzahl JG:	53	252	94
Abwärtskompatibel zu:	Wii		---
Anschaffung:	x		
Bereitsstellung:	305		

Familie:	Nintendo (Handheld)		
Konsole:	Nintendo3DS	NintendoDS	GameboyAdvanced
Anzahl JG:	195	634	225
Abwärtskompatibel zu:	NintendoDS	---	---
Anschaffung:	x		x
Bereitsstellung:	1054		

Summe Bereitstellung:	3712
JG (Jan. 2016):	4024
Differenz:	312
Bereitsstellung in %:	93 %

Tab. 1: Übersicht Abwärtskompatibilität JG.

⁵³ Vgl. Maciej, Martin: PSP-Spiele auf der PS-Vita: Liste, Einstellungen, Einrichtung. 05.01.2015.

URL: <http://www.giga.de/hardware/sony-psp/tipps/psp-spiele-auf-der-ps-vita-liste-einstellungen-einrichtung/>. Aufgerufen am 02.06.2016, 18:12.

⁵⁴ Vgl. URL: <http://www.xbox.com/de-DE/xbox-one/backward-compatibility>. Aufgerufen am 02.06.2016, 18:13. Hier findet sich eine Liste mit Spielen der Xbox360, die auf der XboxOne abgespielt werden können.

⁵⁵ Vgl. URL: <http://support.xbox.com/de-DE/legacy-devices/original-console/play-original-games>.

Aufgerufen am 02.06.2016, 18:13. Hier findet sich eine Liste mit Spielen der Xbox, die auf der Xbox360 abgespielt werden können.

Die Aufstellung macht deutlich, dass mit der Beschaffung von sieben Konsolen (Playstation3, Playstation2, PSVita, XBox360, WiiU, Nintendo3DS und GameboyAdvanced) 93 % der JG verfügbar gemacht werden können. Die Anschaffung von besonderem Zubehör, wie z.B. Tanzmatten o.Ä., wird gelegentlich als problematisch angesehen, sollte im Bedarfsfall jedoch im Sinne der angestrebten größtmöglichen Zugänglichkeit zum Bestand angeschafft werden⁵⁶.

Eine besondere Herausforderung im Bezug auf die Erwerbung der Konsolen ergibt sich durch sogenannte ‚Region-Locks‘ oder auch ‚Regionalcodes‘, mit denen die Geräte ausgestattet sind. Die JG wurden für den japanischen Markt hergestellt, daher werden für sie u.U. Abspielgeräte mit dem entsprechenden Regionalcode benötigt⁵⁷. Das bedeutet, dass die für sie bestimmten Konsolen nur bedingt über den deutschen Handel oder Gebrauchtmärkte bezogen werden können⁵⁸. Das Problem ist grundsätzlich auch in der Japanologie bekannt.

Expert*in 1: „Für manche Konsolen gibt es die [Regionalcodes], ja. Also für die PS3 zum Beispiel nicht, für die PS4 auch nicht. Aber PS2 ist sowas... PS1 glaube ich... die Xbox ist ein Problem. Und einige der Nintendosachen. Also die Wii zum Beispiel.“ (26:43 - 26:58)

Das folgende Flussdiagramm illustriert die (u.U. vorhandene) Komplexität des Beschaffungsprozesses als spezifische Herausforderung des Bestandsmanagements der JG⁵⁹. Gleichzeitig dient es als Empfehlung hinsichtlich der Organisation des Beschaffungsprozesses.

⁵⁶ Vgl. Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections at Academic Libraries, S. 139.

⁵⁷ Vor dem Hintergrund, dass mit Regionalcodes die in den unterschiedlichen Regionen der Erde geltenden Jugendschutzbestimmungen auch bei Importen gewahrt bleiben sollen und eine Reduzierung von ‚Vermarktungsrisiken‘ erreicht wird, kann ihre Vergabe durch die Firmen der Videospielindustrie in einem zunehmend globalisierten Markt plattformübergreifend und de facto als Standard bezeichnet werden (vgl. Vogel, Stefan: Regionalcodes: Sinn oder Unsinn? 09.05.2008. URL: <http://www.derwesten.de/spiele/hintergrund/regionalcodes-sinn-oder-unsinn-id1569716.html>. Aufgerufen am 25.05.2016, 19:44).

⁵⁸ Vgl. Levine, Jenny: Gaming Setups, S. 25 sowie Kane, Danielle/Soehner, Catherine/Wei, Wei: Building a Collection of Video Games, S. 77-87. Gleichzeitig müssen in Bezug auf die JG ggf. Sprachbarrieren überwunden werden.

⁵⁹ Die im Flussdiagramm dargestellten Prozesse lassen sich gleichermaßen auf die Beschaffung von Abspielgeräten und Videospielen/Datenträgern übertragen.

Flussdiagramm Beschaffung [J]Games

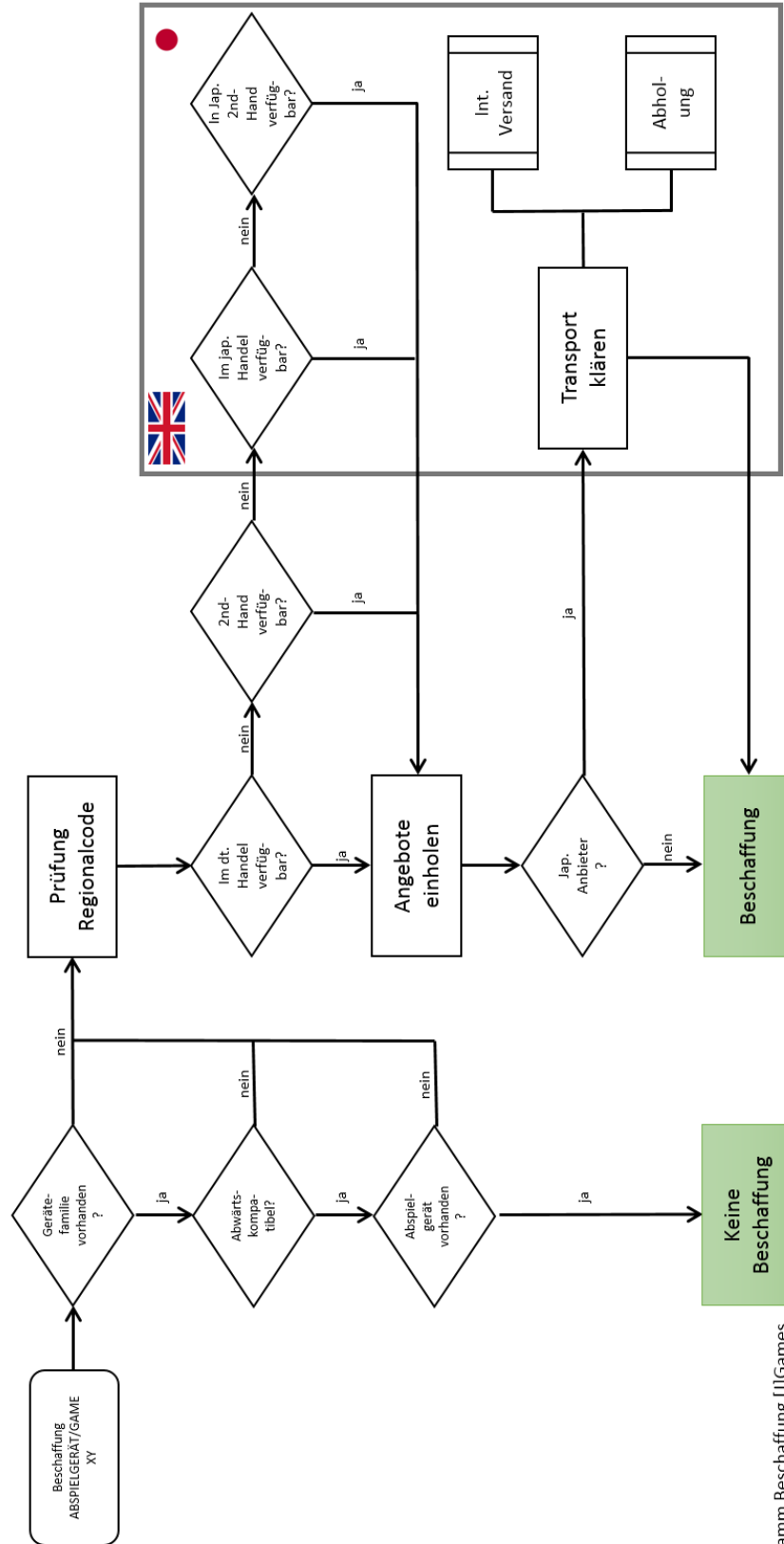


Abb. 2: Flussdiagramm Beschaffung [J]Games.

Nicht zum eigentlichen Bestand gehört Aufnahmetechnik, die für die Aufzeichnung von Spielsessions benötigt wird. Auch hier wird durch die Japanologie Leipzig ein konkreter Bedarf benannt. Für die Japanologie gehört es dazu, „dass man `ne Aufnahmemöglichkeit hat. Also dass man Capturing eben einsetzen kann und Inhalte dann später nochmal analysieren kann“ (Expert*in 1, 31:12 - 31:20). Insofern wird sie als Teil der folgenden Kostenkalkulation der benötigten Medientechnik berücksichtigt.

Die Auswertung (s.o.) erlaubt einen ersten Kostenüberblick für die Anschaffung eines wesentlichen Teils der benötigten Medientechnik⁶⁰. Auch wenn einige der genannten Konsolen noch originalverpackt erworben werden können, zeigen die Expert*innen-Interviews, dass grundsätzlich nichts gegen die Anschaffung gebrauchter Geräte spricht⁶¹:

Expert*in 3: „Ein Vorschlag wäre, sich möglichst schnell mehrere Geräte zu holen.“⁶² (Aufn. 1, 01:20:16 - 01:20:22)

Expert*in 2: „Du musst [...] kontinuierlich alte Geräte aufkaufen, um Zugang zu schaffen.“ (Aufn. 1, 24:10 - 24:14)

Expert*in 4: „Es gibt vielerlei Aspekte, für die die Hardware relevant ist. Und insofern gehört für mich eben auch die Bewahrung historischer Hardware dazu. Wohlwissend, dass wir nicht davon ausgehen können, dass die historische Hardware und die an ihr hängenden historischen Schnittstellen – Ein- wie Ausgabe – sicher in hundert Jahren noch funktionieren werden.“ (16:47 - 17:15)

Expert*in 1: „Ich habe jetzt im Sommer vom Urlaub `ne Xbox mitgebracht und `ne Wii, die man gebraucht in so 2nd-Hand-Läden für zusammen 70 Euro oder sowas kaufen kann. Das sind zwar Behelfskonstruktionen, weil man weiß ja nie, wie lange die Dinger halten.“ (29:23 - 29:39)

Anzumerken ist, dass die Anschaffung gebrauchter Medientechnik bei der Bereitstellung von Spielen und –konsolen, die nicht mehr hergestellt werden, ohnehin notwendig wird. Die in der folgenden Aufstellung genannten Preise beziehen sich, wo nicht anders angegeben, auf Stichproben von als gebraucht deklarierter Medientechnik des Verkaufsportals *reBuy*⁶³:

⁶⁰ Hinweise und Anregungen bzgl. der möglichen technischen Ausstattung eines Spielbereichs bietet auch die Internetseite der *Fab Foundation*, www.fabfoundation.org. Hier finden sich Listen und Empfehlungen für Hard- und Software für sogenannte *Fablabs*, die teilweise auch für Gaming-Bereiche relevant sind, z.B. hinsichtlich der Ausstattung von Videoschnittplätzen und –software (vgl. URL: <http://www.fabfoundation.org/fab-labs/setting-up-a-fab-lab/the-hardware-and-software/>). Aufgerufen am 03.06.2016, 15:16).

⁶¹ Voraussetzung ist allerdings, insbesondere was die japanischen Versionen von Konsolen angeht, ihre Verfügbarkeit.

⁶² Der Hinweis auf den zeitnahen Einkauf von Abspielgeräten signalisiert, dass es sich um Gebrauchtware handelt, die nicht mehr hergestellt wird.

⁶³ Zugrunde gelegt werden, sofern nicht anders angegeben, die niedrigsten der auf der deutschen Verkaufsplattform *reBuy.de* genannten Preise (aufgerundet) von für den deutschen Markt produzierten und mit deutschen Regionalcodes versehenen Konsolen. Zeitpunkt der Abfrage: 25.05.2016, 19:48. Eine Abfrage japanischer Verkaufsplattformen war aufgrund der Sprachbarriere nicht möglich. Es ist jedoch anzunehmen, dass keine signifikanten Unterschiede im Preisniveau vorhanden sind.

Gerät	Preis Gerät ⁶⁴
Sony Playstation 3	72 €
Sony Playstation 2	43 €
Microsoft Xbox360	51 €
Nintendo Wii U	150 €
Nintendo3DS	92 €
Nintendo GameboyAdvanced	41 €
Bildschirm/Fernseher	273 € ⁶⁵
PC (gamingfähig)	ca. 1500 € ⁶⁶
Capture-Card	ca. 150 € ⁶⁷
Audioequipment	ca. 200 € ⁶⁸
Beamer	479 € ⁶⁹
Summe	ca. 3051 €

Tab. 2: Preiskalkulation Medientechnik JG.

Neben den Konsolen und einem Bildschirm werden für die Nutzung von Videospielen in einem wissenschaftlichen Kontext ein PC-Arbeitsplatz, möglichst gamingfähig und mit ausreichend schneller Internetverbindung⁷⁰, sowie eine Capture-Card für den Mitschnitt von Spielesessions benötigt⁷¹. Hinzu kommt Audioequipment zur Wiedergabe von Spielesounds, die ebenfalls von Interesse für die Forschung sein können (vgl. Kap 2.3.1).

⁶⁴ Inkl. Standardzubehör wie den regulären, für die Eingabe benötigten Controllern.

⁶⁵ Preis des Testsiegers ‚Gaming Monitor Test 2016‘ auf www.vergleich.org (vgl. URL: <https://www.vergleich.org/gaming-monitor/>. Aufgerufen am 25.05.2016, 19:58).

⁶⁶ Die Preise für Komplettangebote im Bereich ‚Gaming-PC‘ auf der Verkaufseite www.hitech-gamer.com liegen zwischen 549 € (vgl. <http://www.hitech-gamer.com/Gamer-PC/GAMER-PC-SCATTER-V10.html>. Aufgerufen am 25.05.2016, 20:03) und weit über 10.000 € (vgl. URL: <http://www.hitech-gamer.com/Ultimate-Gamer-PC/GAMER-PC-ULTIMATE-SNAKE-EATER-V5.html>. Aufgerufen am 25.05.2016, 20:05). Mit einer Kalkulation von ca. 1500 € für einen gamingfähigen PC dürfte der in der UBL zu erwartende Bedarf zunächst gedeckt sein.

⁶⁷ Die Angebote von Capture-Cards auf Amazon schwanken zwischen ca. 80 und 180 Euro (vgl. URL: <https://www.amazon.de/hdmi-capture-card/s?ie=UTF8&page=1&rh=i%3Aaps%2Ck%3Ahdmi%20capture%20card>. Aufgerufen am 28.05.2016, 16:08).

⁶⁸ Mit Audioequipment ist hier als spezielles Gaming-Zubehör ein Headset mit folgenden oder ähnlichen Spezifikationen gemeint: „Surround-Sound, Anpassbare[r] Beleuchtung [...], Gleichzeitig Anrufe annehmen, Musik hören und im Spiel kommunizieren“ (URL: http://www.mediamarkt.de/de/product/_logitech-g933-artemis-spectrum-2049857.html. Aufgerufen am 28.05.2016, 17:03) gemeint.

⁶⁹ Vgl. URL: <http://www.mediamarkt.de/mcs/productlist/Beamer,48353,460704.html?langId=-3>. Aufgerufen am 25.05.2016, 20:17.

⁷⁰ Vgl. Gallaway, Beth: Game On!, S. 69.

⁷¹ Vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 116.

2.2.2. Zusatz- und Begleitmaterialien

Die Bereitstellung von Zusatz- und Begleitmaterialien stellt aus Sicht der Japanologie Leipzig sowie der befragten Expert*innen eine wichtige, je nach Perspektive auch nur bedingt zu bewältigende Herausforderung des Bestandsmanagements (und Nutzungsmanagements) dar⁷²:

Expert*in 3: „Also auf jeden Fall müsste man das mitsammeln [, die Verpackung] muss auf jeden Fall mit rein. [...] [Auf Nachfrage, ob Literatur und Spieleguides auch zu relevanten Begleitmaterialien gehören:] [lacht] Ja jetzt wird's schwierig, das ist das womit ich grade kämpfe, denn wo willst du da die Grenze ziehen?“ (Aufn. 1, 15:16 - 15:31)

Expert*in 2: „[W]enn es denn wirklich um Japanologie geht, in dem Fall haben wir ja wieder ein Spezialthema, das ich nur darstellen kann, wenn ich die gesamte Bandbreite... Dann ist das Spiel einfach vorzuhalten, weil da Nintendo drauf steht oder Sony drauf steht... Das hilft mir ja nicht weiter. [...] [D]as ist besser als nichts zu haben, aber wenn es wirklich darum geht, das mit dieser Theorie zu belegen, dann muss ich Arcades bauen, was ich nicht tun kann. [...] Oder ich muss dann zumindest einen Erfahrungsraum schaffen, der sich so anfühlt [...]. Da wird's nochmal lustig, dass wir eben sagen: Geht's denn in Japan wirklich um Spiele? Denn wenn ich mich beispielsweise in der Japanologie mit Spielen befasse, dann muss ich Mangas mit reinrechnen, dann muss ich 'ne sehr eigene Form von Pornografie mit reindenken, weil nämlich dort... Da ist nämlich Pornografie, Spiel, Manga sehr stark vernetzt miteinander. Egal, ich bin jetzt kein Fan von so Zeugs, aber... aber es ist halt ein ganz wichtiger Faktor.“ (Aufn. 1, 33:35 - 34:28)

Expert*in 4: „Für uns stellt das [Begleitmaterial] wichtige Teile unserer Sammlung dar. Da geht es ja dann quasi auch um die gesellschaftliche... Um den gesellschaftlichen Kontext. Auch beim Gamer-Magazin, aber auch bei frühen Artikeln in Feuilletons, FAZ usw. Das ist natürlich interessant dann zu gucken, wie verliefen die Diskussionen, was hat die Leute damals aufgeregt, was fanden sie gut, was ist denn überhaupt aufgefallen, worum ging's? Heutzutage hast du natürlich weitgehend online solche Diskurse, aber auch die kann man natürlich speichern, die kann man auch sammeln. Da ist kein prinzipieller Unterschied.“ (18:54 - 19:39)

Die Selektion und Beschaffung der für die JG relevanten wissenschaftlichen Literatur und Zeitschriften dürfte durch die vorhandenen Lieferanten, Workflows und Erfahrungen im Rahmen der Fachreferatsarbeit und Medienbearbeitung der UBL grundsätzlich möglich sein. Ein erschwerender Faktor bei der Selektion und Akquise von derartigen Begleitmaterialien besteht im grundsätzlich interdisziplinären Ansatz der Game-Studies in Bezug auf den Forschungsgegenstand ‚Videospiele‘ (vgl. auch Kap. 4.)⁷³. Fachreferent*innen stehen hier u.U. vor dem Problem, Materialien aus einer Fülle von Fachrichtungen auswählen zu müssen.

Schwieriger gestaltet sich die Selektion und Akquise von Materialien, die das bisherige Erwerbungsportfolio der UBL erweitern. Hierzu zählen z.B., wie durch die Expert*innen angedeutet, im Spannungsfeld der japanischen Videospieleindustrie, -community und Popkultur entstehende (physische) Materialien sowie Dokumente und Informationen, die als ‚born-digital‘⁷⁴ bezeichnet werden können. Hierzu zählen neben elektronischen Text- und Bildpublikationen (z.B.

⁷² Vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 103f. Deeg nennt hier als für Bibliotheken relevante Erzeugnisse der Gaming-Kultur u.a. Sachbücher, Romane, Filme, Musik und Magazine.

⁷³ Vgl. Smith, Brena: Twenty-first Century Game Studies in the Academy, S. 206.

⁷⁴ Vgl. Seadle, Michael: Archiving in the Networked World, S. 324.

Forenbeiträge, Webseiten mit Tipps oder Rezensionen von Spielen⁷⁵) im Kontext von Videospielen insbesondere auch Videos von Spielesessions.

Expert*in 3: „[Beim Verlinken von Let`s Play-Videos⁷⁶ im Bibliothekskatalog] sehe ich eigentlich kein Problem, das sollte gehen. Das Runterladen von Videos, das ist wieder ein anderes Problem. [...] Wobei ich es lieber runterladen würde, aber okay. [...] Wobei ich im Moment noch sagen würde, also die Sicherung bei Youtube ist wahrscheinlich noch – nicht die Langzeitarchivierung – aber die Sicherung ist besser als unsere. Dann können wir es auch da lassen (lacht).“ (Aufn. 1, ca. 01:25:25 - 01:25:55)

Wenn sich die UBL für die Einbeziehung von o.g. ‚born digital‘-Material entschließt⁷⁷, dann besteht eine gravierende Herausforderung in einem entsprechenden Electronic Resource Management (ERM)⁷⁸, als organisatorischem Nexus von Selektion, „Erwerb, Erschließung und Präsentation von elektronischen Ressourcen“⁷⁹ sowie der bedarfsgerechten Anpassung des an der UBL vorhandenen Electronic Resource Management Systems (ERMS), AMSL⁸⁰, als der entsprechenden technischen Infrastruktur.

2.3.Erschließung

Das Management des Geschäftsgangs der JG erfolgt unter den teils bereits konkretisierten lokalen Voraussetzungen: Die JG wurden als geschlossene Sammlung erworben, eine Erweiterung des Videospielebestands ist aus den in Kap. 2.2. genannten Gründen derzeit nicht vorgesehen. Damit entfallen Marktsichtung, Auswahlentscheidung und Vorakzession als Beginn der Prozesskette⁸¹. Die Bestellung, bzw. Lieferung der Sammlung sowie die Zugangsbearbeitung (Rechnungskontrolle) ist ebenfalls abgeschlossen. Hinsichtlich der „technische[n] Medienbearbeitung (Signaturschild, Verbuchungsträger und Buchsicherungsetikett anbringen [...])“ sowie „bei körperlichen Medien [der] Bereitstellung zur Benutzung“ weisen die JG „[g]egenüber elektronischen Publikationen auf

⁷⁵ Vgl. Gallaway, Beth: Game On!, S. 51ff.

⁷⁶ Bei den sog. ‚Let`s Play-Videos‘ handelt es sich um aufgezeichnete und meistens durch Spieler*innen kommentierte Spiele-Sessions, die auf Videoportalen, wie z.B. *Youtube.com* (vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 17).

⁷⁷ Vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 18. Deeg nennt hier u.a. Foren, Wikis und Video-Tutorials als Elemente des Informationsmanagements, die durch die Gaming-Community entwickelt wurden.

⁷⁸ Wie umfangreich und komplex sich die Aufgabe des ERM im Bereich der „Pflege und Organisation von Online-Präsenzen wie Websites, Blogs und Wikis etc.“ gestaltet, zeigt sich u.a. in der Tatsache, dass auf diesen Bereich im Beitrag von Mario Kowalak nicht „eingegangen werden“ kann (Kowalak, Mario: Electronic Resource Management, S. 376).

⁷⁹ Kowalak, Mario: Electronic Resource Management, S. 381.

⁸⁰ Vgl. URL: <http://amsl.technology/about-amsl/>. Aufgerufen am 03.06.2016, 15:18. AMSL wurde von der UBL entwickelt, das notwendige Know-How zur Anpassung des ERMS an den im Zusammenhang mit Videospielen auftretenden Bedarf ist demnach vorhanden.

⁸¹ Diese Studie orientiert sich an der Übersicht über die Schritte des ‚Geschäftsgangs‘ als Prozesskette an der Darstellung bei Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad: Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland, S. 289f.

CD-ROM oder DVD [...] keine Besonderheiten auf“⁸², weshalb es sich hierbei um keine spezifischen Herausforderungen in Bezug auf die Sammlung handelt.

Anders als die Darstellung bei Umlauf⁸³ vermuten lässt, ergeben sich in Bezug auf die Erschließung von Videospielen, insbesondere für den wissenschaftlichen Gebrauch und damit im Kontext der JG, eine Reihe von Herausforderungen, die im Folgenden problematisiert und auf die Leipziger Voraussetzungen übertragen werden sollen.

Die Faktoren, die Fabian allgemein als relevant für das Erschließungsmanagement im Bereich des kulturellen Erbes⁸⁴ identifiziert, bestimmen auch in Bezug auf die Leipziger JG die Ausgangssituation: die Größe des Bestands, seine historische Bedeutung, seine frühere Erschließung, die (zunächst durch den Bedarf der Japanologie mitbestimmten) Aufgaben der Bibliothek sowie ihr Personalstand⁸⁵.

Nach dem „Beschluss des Standardisierungsausschusses vom 31. Mai 2012 begann in den deutschsprachigen Verbänden der Umstieg auf das neue internationale Erschließungsregelwerk Resource Description and Access (RDA)“⁸⁶. Anfang 2016 wurden das neue Regelwerk auch an der UBL eingeführt. Als Teil des Südwestdeutschen Bibliotheksverbunds (SWB) nutzt die UBL das MARC21-Format für die Indexierung in den Bibliothekskatalog. Damit sind prinzipiell die formalen Voraussetzungen zur Orientierung an den „*Best Practices for Cataloging Video Games Using RDA and MARC21*“⁸⁷ (BP-CVG) gegeben⁸⁸, die derzeit im angloamerikanischen Raum entwickelt und laufend aktualisiert werden⁸⁹. Die Entstehung dieses Dokuments belegt nicht nur, dass die Herausforderung bzgl. der Erschließung von Videospielen für den wissenschaftlichen Gebrauch in der Umstellung auf ein neues Regelwerk besteht⁹⁰. Die BP-CVG zeigen zudem, dass medienbedingt Hürden bei der Erschließung von Videospielen überwunden werden müssen. Zwar lassen sich einige Konzepte bei der Erschließung anderer Medienformate im Rahmen von RDA auch auf Videospiele

⁸² Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 325.

⁸³ Vgl. Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 325.

⁸⁴ „17.08.2009 Computerspiele sind nicht mehr nur ein Wirtschaftsgut, sondern auch ein Kulturgut“ (URL: <http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=1630&rubrik=72>. Aufgerufen am 06.05.2016, 21:18).

⁸⁵ Vgl. Fabian, Claudia: Erschließungsmanagement, S. 426.

⁸⁶ Meßmer, Gabriele/Müller, Manfred: Standards der Formalerschließung, S. 345.

⁸⁷ Die BP-CVG werden als Download auf der Seite [http://olacinc.org/drupal/](http://olacinc.org/drupal/capc_files/GameBestPractices.pdf) unter URL: http://www.olacinc.org/drupal/capc_files/GameBestPractices.pdf (Aufgerufen am 28.05.2016, 16:11) bereitgestellt.

⁸⁸ Hierzu zählt auch die Teilnahme an internationalen Kooperationen sowie dem Austausch der Metadaten von Videospielen.

⁸⁹ Vgl. BP-CVG, S. 5.

⁹⁰ Vgl. BP-CVG, S. 2. Die Mitglieder der ‚Video Games Best Practices Task Force‘ rekrutieren sich ausschließlich aus dem Umfeld wissenschaftlicher Bibliotheken des nordamerikanischen Raums, darunter die Stanford University, die University of California, Santa Cruz sowie die University of Illinois at Chicago.

übertragen, doch „there are a few ‚quirks‘ to the format that those unfamiliar with video games should know about“⁹¹.

Hierzu zählen u.a. die Mehrfachveröffentlichung von Titeln für unterschiedliche Plattformen, das Erkennen und die korrekte Katalogisierung von Editionen und Erweiterungen sowie die Aufnahme von ‚Credits‘ und Titelinformationen, die ggf. die Installation, bzw. das Ab- oder gar Durchspielen des jeweiligen Titels voraussetzen⁹². Die Katalogisierung der JG nach Autopsie bedeutet also je nach Titel einen hohen Zeit-, bzw. Personalaufwand⁹³. Denn bisher existiert lediglich eine Excel-Tabelle in der Titel, Hersteller, Plattform, ASIN, Veröffentlichungsdatum sowie eine fortlaufende Nummerierung der Spiele und die Nummer der Box, in der sie lagern, vermerkt sind⁹⁴.

Unter diesen Vorbedingungen und bei ca. 4500 Titeln ist die Erschließung der JG nach Vorlage medienbedingt zeitlich, aufgrund der benötigten Japanischkenntnisse auch in personeller Hinsicht eine Herausforderung. Dennoch sind Nachweis und Erschließung der JG in regionalen und überregionalen Nachweisinstrumenten Voraussetzung, wenn eine qualitativ hochwertige Erschließung mit Hilfe von Normdaten⁹⁵ durchgeführt werden soll, um eine breite wissenschaftliche Benutzung zu ermöglichen. Welche Anforderungen dabei bestehen und welche Strategien sich für die kurz-, mittel- und langfristige Bereitstellung durch die Erschließung ergeben, soll im Folgenden diskutiert werden.

2.3.1. Formalerschließung

Vor dem Hintergrund des Umstiegs auf RDA im deutschsprachigen Raum gilt: „Die Formalerschließung von [...] Videospielen erfolgt künftig nach dem Regelwerk RDA“⁹⁶. Allerdings enthält RDA „in den abschließenden Listen der Inhaltstypen und der Medientypen keine spezifischen Begriffe; geeignet sind die unspezifischen Begriffe Computerprogramm und Computermedien. [...] Mit anderen Worten, [...] Videospiele werden in RDA-basierten Katalogen nicht gut recherchierbar sein“⁹⁷. RDA enthält zwar grundsätzlich Regeln für die Erschließung aller Materialtypen⁹⁸, also auch für Videospiele. Allerdings werden diese im RDA-Toolkit für den

⁹¹ BP-CVG, S. 6.

⁹² Vgl. BP-CVG, S. 6f.

⁹³ Vgl. Bridges, Laurel/Hussong, Uta/Mellinger, Margaret: Circulating Video Game Collections in the Academic Library, S. 8.

⁹⁴ Vgl. „Metadaten_JG_Jan_2016.xlsx“ (CD-Beilage).

⁹⁵ Die GND (Gemeinsame Normdatei)-Normdaten „stehen allen Interessenten in den Formaten MARC 21 Authority, MARC21-xml und RDFxml über verschiedene Bezugswege kostenfrei“ (URL: http://www.dnb.de/DE/Standardisierung/GND/gnd_node.html. Aufgerufen am 28.05.2016, 16:20) und für die Nachnutzung im Rahmen der Erschließung von Videospielen, bzw. der JG zur Verfügung.

⁹⁶ Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 325.

⁹⁷ Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 325.

⁹⁸ Vgl. Meßmer, Gabriele/Müller, Manfred: Standards der Formalerschließung, S. 345.

deutschsprachigen Raum lediglich unter Punkt „2.2.2.3 Ressourcen, die aus bewegten Bildern bestehen“⁹⁹ explizit erwähnt und somit nicht umfassender berücksichtigt.

Auch die in den *BP-CVG* genannten RDA-Core-Elemente tragen den Besonderheiten bei der Erschließung von Videospielen für den wissenschaftlichen Gebrauch im Allgemeinen sowie der JG im Speziellen nur bedingt Rechnung. Das zeigt sich unter anderem daran, dass seitens der *Library of Congress* und dem *Program for Cooperative Cataloging* weitere, für die Erschließung von Videospielen relevante ‚Core‘-Elemente (‚Pflichtelemente‘) „[i]n addition to RDA core elements“¹⁰⁰ empfohlen werden ¹⁰¹. Hierzu zählen u.a. „Media Type“, „Restrictions on Use“, „Video Characteristics“, „Regional Encoding“, „Summarization of Content“, „Language of Content“, „Medium of Performance of Musical Content“¹⁰². Die Erfassung dieser zusätzlichen Elemente als bedarfsgerechte Anpassung von RDA ermöglicht nicht nur das für die wissenschaftliche Nutzung relevante effektive Auffinden im lokalen Katalog *als* Videospiel. Sie erweitern die Erschließungsparameter unter Berücksichtigung der medienspezifischen Besonderheiten, die im Rahmen einer wissenschaftlichen Nutzung und damit auch für die JG relevant sind. Die Elemente „Media Type“, „Restrictions on Use“, „Regional Encoding“ sowie „Language of Content“ implizieren bestimmte Voraussetzungen für die Nutzung und damit für das Nutzungsmanagement (vgl. Kap. 3. und hier insb. Kap. 3.2.3.). Elemente wie „Video Characteristics“, „Summarization of Content“ und „Medium of Performance of Musical Content“ vermitteln Informationen, die für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung relevant sein können. Insbesondere das Element „Summarization of Content“ kann für (Geistes-) Wissenschaftler*innen wertvolle Informationen beinhalten, die über Genreklassifikationen nur bedingt vermittelt werden können (vgl. Kap. 2.3.2.). Als Beispiel kann hier die mittlerweile ‚klassische‘ Fragestellung aus *Game Studies* und Geisteswissenschaften nach historischen Inhalten von Videospielen angeführt werden, die in Bezug auf die JG relevant ist¹⁰³.

Expert*in 1: „Wir arbeiten ja auch an einigen Projekten zu Spielen. Das ist... Zum einen die Forschungsseite, da geht es beispielsweise jetzt drum, dass ich [...] ein Projekt zu Geschichte in Videospielen und Geschichtsdarstellungen in japanischen Videospielen angefangen habe. Und was wir machen: wir haben jetzt eine sehr grobe und auch noch nicht ganz vollständige Liste dieser Spiele, die wir bekommen haben. (Es folgt eine Erklärung zur Herkunft der Liste) Wir suchen über die Titel selber die Inhalte und haben auch im Prinzip eine Liste, die nicht ganz vollständig und nicht ganz fehlerfrei ist.“ (12:38 - 14:17)

⁹⁹ Vgl. URL: <https://access.rdatoolkit.org/>. Aufgerufen am 28.05.2016, 16:27.

¹⁰⁰ BP-CVG, S. 18.

¹⁰¹ BP-CVG, S. 18.

¹⁰² BP-CVG, S. 18f.

¹⁰³ Schwarz nennt drei Aspekte, welche die Geschichtswissenschaft „in die Analyse der Geschichte im Computerspiel eingebracht hat: [1] der geschichtsdidaktische, [2] der geschichtswissenschaftliche mit Blick auf historische Genauigkeit, [3] der geschichtswissenschaftliche mit Blick auf die Art von Geschichtspopularisierung und ihre Einbettung in eine allgemeine Erinnerungskultur oder Präsenz von Geschichte in der Öffentlichkeit“ (Schwarz, Angela: *Game Studies und Geschichtswissenschaft*, S. 399f.).

Aus wissenschaftlicher Sicht können Elemente der Formalerschließung, die erste Hinweise auf Inhalte und Spielmechanik der JG geben, von zentraler Bedeutung sein. Mittel- und langfristig erscheint daher eine Inhaltserschließung, wenigstens unter Zuhilfenahme des Elements „Summarization of Content“, die über Best Practices in öffentlichen Bibliotheken hinausgeht (vgl. Kap 2.3.2), als bedeutsam.

2.3.2. Inhaltserschließung

Bei den deutschen öffentlichen Bibliotheken ist aufgrund langjähriger Erfahrung eine Expertise bei der Sacherschließung innerhalb der Bestandspräsentation von Videospielen vorhanden, welche die nationalen Voraussetzungen und Gegebenheiten berücksichtigt. Im Folgenden wird daher auf eine Analyse von Praxisberichten aus dem nordamerikanischen Raum verzichtet.

In den (deutschen) öffentlichen Bibliotheken erfolgt „[e]ine Sacherschließung [von Videospielen] durch Präsentation [...] meistens nach Interessenkreisen. Hierbei werden Einteilungen aus dem Handel und der Werbung [...] in Genres bevorzugt. [...] Spielesammlungen werden mit dem Sachschlagwort Computerspiel erschlossen“¹⁰⁴. Als Instrument der Bestandsvermittlung¹⁰⁵ erscheint es aus Sicht der Expert*innen als gängige und erfolgreiche Praxis in den öffentlichen Bibliotheken.

Expert*in 5: „Also wir arbeiten hier sowieso nach der Systematik für allgemeine öffentliche Bibliotheken, also die KAB heißt es bei uns. Und in dieser KAB gibt es eine Gruppe für Spiele, das ist die Gruppe G240. Und alles was in dieser G240 ist, sind also Spiele, in unserem Falle. Und wir haben uns dann noch in einigen Gruppen, grade für PC-Spiele oder für NintendoDS-Spiele, noch eine zusätzliche Sache ausgedacht. So dass wir dann so einen Schrägstrich und dann Adventure oder Schrägstrich Strategie oder Rollenspiel... Damit das einfach von unseren Benutzern besser gefunden werden kann.“ (Aufn. 1, 07:56 - 08:31)

Expert*in 6: „Also wir arbeiten sehr viel mit Genre... Also im Fall der Computerspiele mit Genre. Und da orientieren wir uns an den gängigen Genres die es auf dem Markt gibt [...]. Und die vergeben wir bei der Titelaufnahme. Das heißt, die sind dann auch recherchierbar. Und in der Kinderbibliothek haben wir inzwischen auch unsere Systematik soweit umgestellt, dass die wie Interessenkreise sind und auch danach... Also aufstellungsrelevant sind. Das heißt, alle Adventurespiele, alle Strategiespiele stehen an einem Fleck dann.“ (05:21 - 06:05)

Eine Bestandspräsentation nach Plattform und innerhalb dessen nach Genre, wie hier beschrieben, ist grundsätzlich auch für die JG denkbar. Die Umsetzung einer systematischen Aufstellung nach dem Vorbild der öffentlichen Bibliotheken ließe sich vergleichsweise unkompliziert durchführen, da die Plattformzugehörigkeiten der Spieledatenträger eindeutig gekennzeichnet und sie in der Regel

¹⁰⁴ Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 325.

¹⁰⁵ Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad: Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland, S. 231f.

mit eigenen Hüllen- und Verpackungsformaten versehen sind¹⁰⁶. Eine systematische Aufstellung nach Plattformen wäre also in kurzer Frist möglich, womit dem Wunsch der Japanologie nach einer zeitnahen Bereitstellung (vgl. Kap. 2.2.) sowie *Browsing* (als Zugangsmöglichkeit zu den über die Verpackung der Spiele vermittelten Inhalten; vgl. Kap. 3.1.3.) entsprochen werden könnte. Aufwendiger gestaltet sich allerdings eine Sortierung nach ‚Genre‘ innerhalb der Kategorie ‚Plattform‘, da hier das einzelne Spiel auf die durch den Handel vergebene Genre-Einordnung geprüft werden muss. Wichtige Voraussetzung hierfür sind im Falle der JG Japanischkenntnisse. Finden sich auf Verpackung, bzw. Hülle keine Hinweise auf ein oder mehrere Genres sind ggf. umfangreichere Recherchen oder gar ein Anspielen des Titels notwendig. Hinzu kommt, dass die Inhaltserschließung von Videospielen über Genres gerade für den wissenschaftlichen Gebrauch grundsätzlich kritisch zu sehen ist. Wie bereits dargelegt, dienen Genres in der Bibliotheks- und Informationswissenschaft dazu, Zusammenstellungen und das Auffinden von Ressourcen zu ermöglichen:

“Once works can be classified as part of a given set based on mutually exclusive characteristics of division, they can be collocated and retrieved for use. Such systems can assist audiences with not only identifying works of interest but also searching, browsing, locating, and retrieving these works”¹⁰⁷.

Clarke, Lee und Clark argumentieren jedoch, dass eine Klassifikation nach Genres, wie sie vom Handel vorgegeben sind, auf der praktischen Ebene schreitern muss. Der Grund hierfür ist, dass sie gerade keine „mutually exclusive characteristics of division“, also sich gegenseitig ausschließenden Merkmale für eine Aufteilung besitzen. Genres fehlten, so Clarke, Lee und Clark weiter, eindeutig definierte Identifikationskriterien, was dazu führe, dass Videospiele trotz unterschiedlicher Merkmale mit der gleichen Genrebezeichnung zusammengefasst werden¹⁰⁸. Zwei Beispiele illustrieren diesen Umstand: Die Genres ‚Action‘ und ‚Role-Playing-Game‘ werden durch die Industrie häufig vergeben, und als sog. ‚supergenres‘ umfassen sie einen Großteil der auf dem Markt erscheinenden Videospiele¹⁰⁹. Umgekehrt lassen sich bestimmte Spiele, wie z.B. *Minecraft* mit einer ganzen Reihe gängiger Genrebezeichnungen belegen¹¹⁰, was nicht nur ihre Einordnung im Rahmen einer Bestandspräsentation nach Genres zu einem Problem macht, sondern insbesondere auch das Auffinden bei der Suche eines konkreten Einzeltitels innerhalb der beschriebenen Systematik. Hinzu komme, dass Genres durch Konventionen definiert werden, die subjektiv,

¹⁰⁶ Zum beispielhaften Vergleich nachfolgend die Maße verschiedener Videospielhüllen (eigene Messungen): NintendoDS ca. 12 x 13,5 x 2 cm, Playstation 3 ca. 17 x 13,5 x 1,3 cm, Playstation 2 ca. 19,1 x 13,5 x 1,5 cm.

¹⁰⁷ Clarke, Rachel Ivy/Lee, Jin Ha/Clark, Neils: Why Video Game Genres Fail, S. 5.

¹⁰⁸ Vgl. Clarke, Rachel Ivy/Lee, Jin Ha/Clark, Neils: Why Video Game Genres Fail, S. 5.

¹⁰⁹ Vgl. Clarke, Rachel Ivy/Lee, Jin Ha/Clark, Neils: Why Video Game Genres Fail, S. 6.

¹¹⁰ Vgl. Clarke, Rachel Ivy/Lee, Jin Ha/Clark, Neils: Why Video Game Genres Fail, S. 9. Clarke, Lee und Clark nennen hier insgesamt 12 Genres, die im Zusammenhang mit *Minecraft* im Rahmen von Rezensionen vergeben wurden.

ungenau und variabel, also per se nicht strikt und stabil, sondern fluid seien. Dies erschwere den Zugriff auf die so klassifizierten Medien für Nutzer*innen, die weniger mit dem Thema Gaming sowie den entsprechenden Communities vertraut sind¹¹¹.

2.3.3. Leipziger Strategie: Semantic Web und Linked Data

In den vorangegangenen Kapiteln konnte gezeigt werden, dass eine medienspezifische Formal- und Inhaltserschließung eine wichtige Voraussetzung für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den JG darstellt. Allerdings handelt es sich dabei um eine komplexe Aufgabe, die aufgrund der Morphologie der Sammlung sowie den Best-Practices bei der RDA- und MARC21-konformen Katalogisierung und dem Austausch von videospieldbezogenen Metadaten in vollem Umfang bestenfalls langfristig für den gesamten Bestand geleistet werden kann. Wenn die JG zeitnah bereitgestellt werden sollen, dann empfiehlt sich vorerst die Orientierung an Best-Practices der öffentlichen Bibliotheken, also der Bestandsvermittlung und Sacherschließung über eine systematische Aufstellung, welche medien- und sammlungsspezifische Voraussetzungen berücksichtigt (vgl. Kap. 2.3.2.).

Ein Nachweis der JG in regionalen und überregionalen Nachweisinstrumenten kann anhand der Katalogisierung nach Vorlage, wie RDA sie vorsieht, aufgrund des hohen Personal- und Zeitaufwandes zeitnah nicht geleistet werden. Die UBL hat sich daher entschieden, die bisher nur in einer Exceltabelle¹¹² erfassten Metadaten der JG im Rahmen eines entsprechenden Metadaten-Processings schrittweise anzureichern und damit zur Katalogreife¹¹³ zu bringen. Hierbei sollen Methoden und technische Anwendungen aus den Bereichen Semantic Web und Linked Data wie folgt skizziert zum Einsatz kommen.

In einem ersten Schritt gilt es, die in der bestehenden Exceltabelle erfassten Metadaten entsprechend zuvor definierter Bedarfe zu vervollständigen, zu bereinigen und zu normalisieren sowie in das Format Resource Description Framework¹¹⁴ (RDF) zu wandeln. Hierfür steht mit *OpenRefine* ein entsprechendes „tool for working with messy data: cleaning it; transforming it from one format into another; and extending it with web services and external data“¹¹⁵ zur Verfügung.

¹¹¹ Vgl. Clarke, Rachel Ivy/Lee, Jin Ha/Clark, Neils: Why Video Game Genres Fail, S. 12.

¹¹² Vgl. „Metadaten_JG_Jan_2016.xlsx“ (CD-Beilage).

¹¹³ Diese wird aufgrund des von der Japanologie Leipzig sowie dem allgemeinen wissenschaftlichen Bedarf unter Berücksichtigung der Morphologie der Sammlung definiert. Dies beinhaltet, dass zunächst auf Basis von vergleichsweise wenigen Metadaten nachgewiesene Videospiele im Katalog der UBL nachgewiesen werden.

¹¹⁴ Vgl. URL: <http://www.w3.org/RDF/>. Aufgerufen am 28.05.2016, 16:39.

¹¹⁵ URL: <http://openrefine.org/>. Aufgerufen am 25.05.2016, 16:53.

Derzeit sind lediglich JAN¹¹⁶, Titel, Publisher, Plattform, ASIN¹¹⁷, Release Date und fortlaufende Nummer sowie die Nummer der Transportbox, in der das jeweilige Videospiel gelagert ist, in der Tabelle erfasst¹¹⁸. Die Medienbearbeitung der UBL hat als vorläufige Erweiterung des bisherigen Metadatensets die folgende Kategorien definiert:

- | | |
|--|--------------------------------------|
| • Box (Aufbewahrung) | • Titel Umschrift ohne Sonderzeichen |
| • Signatur (laufende Nr.) | • Verleger |
| • EAN | • Jahr |
| • Gpir No (Nr. aus Jap Katalog) ¹¹⁹ | • Plattform |
| • Titel | • Trägermedium |
| • Titel 1 (z.B. Titel parallel in englisch) | • Spielerzahl |
| • Titel 2 (...) | • Bearbeitungsstatus, Bemerkungen |
| • Titel Umschrift | |

Die Katalogisierung anhand dieser Kategorien kann dabei weiterhin, wie derzeit praktiziert, in Tabellenform und damit durch Personal ohne bibliothekarische Vorbildung, aber mit Japanischkenntnissen erfolgen. Die mit Hilfe von *OpenRefine* strukturierten bibliographischen Daten können anschließend im RDF-Format repräsentiert und in eine entsprechende Datenbank, bzw. einen Triplestore exportiert werden¹²⁰. Vorab bedarf es der Modellierung einer entsprechenden RDF-Ontologie¹²¹. Idealerweise können hierfür bestehende Ontologien

¹¹⁶ Bei der JAN, der ‚Japanischen Artikel Nummer‘ handelt es sich um einen „andere[n] Name[n] für den EAN-13 Barcode“ (URL: <http://www.activebarcode.de/codes/jan.html>. Aufgerufen am 02.06.2016, 18:57) als eindeutige ID für kommerzielle Produkte (vgl. URL: <http://www.activebarcode.de/codes/ean13.html>. Aufgerufen am 02.06.2016, 18:58).

¹¹⁷ Bei der ASIN handelt es sich um die ‚Amazon Standard Identification Number‘, die zur Identifikation der vom Unternehmen Amazon angebotenen Produkte benutzt wird (vgl. URL: <http://www.amazon.de/gp/help/customer/display.html?nodeId=769476>. Aufgerufen am 02.06.2016, 19:04).

¹¹⁸ Vgl. „Metadaten_JG_Jan_2016.xlsx“ (CD-Beilage).

¹¹⁹ Hierbei handelt es sich um eine Identifikationsnummer, die im Rahmen eines an der Ritsumeikan-Universität Japan angesiedelten Datenbankprojektes zur Erfassung von japanischen Videospielen vergeben wurde.

¹²⁰ Vgl. Magdinier, Martin: OpenRefine-Map. 26.01.2015. URL: <https://raw.githubusercontent.com/OpenRefine/openrefine.github.com/master/images/2015-01-23-Mapping-OpenRefine-Ecosystem/openrefine-map.png>. Aufgerufen am 25.05.2016, 17:05. Mit „LODRefine“ liegt eine „L[inked]O[pen]D[ata]-enabled version of OpenRefine“ (URL: <https://github.com/sparkica/LODRefine>. Aufgerufen am 25.05.2016, 17:12) vor, „that make[s] transition from tabular data to Linked Data a bit easier“ (Magdinier, Martin: OpenRefine-Map. 26.01.2015. URL: <http://openrefine.org/2015/01/26/Mapping-OpenRefine-ecosystem.html>. Aufgerufen am 25.05.2016, 17:13).

¹²¹ Das benötigt Know-How ist an der UBL vorhanden: „Als Software-Basis [für das ERMS ‚AMSL‘] wird das Applikations-Framework OntoWiki eingesetzt. OntoWiki ermöglicht die visuelle Darstellung und Bearbeitung einer aus heterogenen Datenquellen zusammengesetzten Wissensbasis“ (URL: <http://amsl.technology/about-amsl/>. Aufgerufen am 25.05.2016, 18:15).

verwendet, angepasst oder erweitert werden¹²². Hierbei sollte eine durch die *BP-CVG* präzierte RDA- und MARC21-Konformität gewahrt bleiben. Das Editieren und Anreichern der Daten erfolgt mit Hilfe von *OntoWiki*. *OntoWiki* „facilitates the visual presentation of a knowledge base as an information map, with different views on instance data. It enables intuitive authoring of semantic content, with an inline editing mode for editing RDF content“¹²³. Die so im RDF-Format strukturierten bibliographischen Daten können anschließend durch ein entsprechendes Mapping auf das MARC21-Format¹²⁴ über vorhandene Schnittstellen in die auf der Open Source Software *VuFind* und dem Suchmaschinensystem Apache Solr beruhenden Kataloginfrastruktur der UBL, *finc*¹²⁵, bzw. den SWB-Verbundkatalog indexiert werden. Das beschriebene Vorgehen besitzt den großen Vorteil, dass im Vergleich zur Katalogisierung nach Autopsie zeitnah alle JG entsprechend des o.g. Metadatensets im *finc* nachgewiesen werden können. Der etablierte Workflow für das Prozessieren der Daten kann anschließend genutzt werden, die Katalogisate weiter anzureichern, z.B. auf Basis aggregierter (Meta-) Daten von Community-Websites. Ein konkretes Beispiel wäre die Aggregation von Daten für die durch das in den *BP-CVG* genannte RDA-Core-Element beschriebene Kategorie „Summarization of Content“. Die Übernahme von Inhaltsangaben von Community-Websites, wie z.B. *MobyGames*¹²⁶, kann als Best-Practice bezeichnet werden.¹²⁷ Selbstverständlich besteht auch die Möglichkeit, die Katalogisate händisch mit dem im SWB-Verbund benutzten Katalogisierungscient *WinIBW*¹²⁸ anzureichern, falls das entsprechende Datenmaterial nicht automatisch aggregierbar ist.

Gleichzeitig erlaubt *OntoWiki* die Verknüpfung der auf diese Weise gewonnenen, bzw. prozessierten Daten mit Forschungsdaten, die im Rahmen des von der UBL bei der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) beantragten Projekts „Datenbasierte Spurensuche globaler Einflüsse japanischer Videospielkultur“¹²⁹ erhoben werden sollen. Forschungsdaten, wie sie beispielsweise im Umfeld von Gaming-Communities entstehen, sollen hier auf Basis von RDF und Linked Data dokumentiert werden. Beispielsweise könnte die Nennung bestimmter Spiele im

¹²² Vgl. beispielsweise URL: www.rdaregistry.info: „The RDA Registry contains vocabularies that represent the RDA Element set, relationship designators, and controlled terminologies as RDA element sets and RDA value vocabularies in Resource Description Framework (RDF)“ (URL: <http://www.rdaregistry.info/rgAbout/>). Aufgerufen am 25.05.2016, 17:22)

¹²³ URL: <http://aksw.org/Projects/OntoWiki.html>. Aufgerufen am 25.05.2016, 17:30.

¹²⁴ Vgl. bereits vorhandene MARC21/RDF-Mappings, wie sie z.B. von der Deutschen Nationalbibliothek (DNB) bereitgestellt werden (vgl. URL: <https://wiki.dnb.de/display/DINIAGKIM/MARC+21-RDF-Mapping>). Aufgerufen am 28.05.2016, 16:53), können ggf. den im Zusammenhang mit den Metadaten der JG anfallenden Bedürfnissen angepasst werden.

¹²⁵ Vgl. URL: <https://finc.info>. Aufgerufen am 28.05.2016, 19:16.

¹²⁶ Vgl. *BP-CVG*, S. 81 sowie URL: www.mobygames.com. Aufgerufen am 26.05.2016, 15:44.

¹²⁷ Vgl. Abschnitt „VII. Appendix“ in den *BP-CVG*, S. 70-89.

¹²⁸ Vgl. URL: <https://wiki.bsz-bw.de/doku.php?id=v-team:katalogisierung:winibw>. Aufgerufen am 25.05.2016, 18:24.

¹²⁹ Der Antrag wurde im Frühjahr 2016 bei der DFG gestellt.

Zusammenhang mit Zukunftsszenarien, Utopien oder historischen Bezügen näher untersucht werden. Die perspektivische Etablierung einer entsprechenden Forschungsumgebung stellt dabei eine besondere Herausforderung dar, insbesondere auch für das Nutzungsmanagement.

Sofern Bedarf für die Erwerbung weiterer Videospiele besteht, erlaubt der Gebrauch von Technologien aus den Bereichen Semantic Web und Linked Data sowie die Orientierung an Best-Practices die Fremddatenübernahme von den an den *BP-CVG* beteiligten wissenschaftlichen Institutionen, die bereits qualitativ hochwertige Katalogisate von Videospielen besitzen¹³⁰.

2.3.4. Fazit

Zum jetzigen Stand der Bearbeitung erscheint die Erschließung der JG durch eine Bestandspräsentation nach dem Vorbild der öffentlichen Bibliotheken als angemessen. Eine Aufstellung der Sammlung, zunächst sortiert nach Plattformen ermöglicht 1.) eine zeitnahe Bereitstellung aller vorhandenen JG, 2.) den direkten Zugriff sowie die unmittelbare Nutzung der Medien, sofern sie in der Nähe der Abspielgeräte aufgestellt sind, 3.) das *Browsing*, und damit Rückschlüsse auf den Inhalt der Spiele anhand ihrer Verpackung (Bebildung und Beschreibungen).

Die Morphologie der Sammlung zeigt, dass sich das *Browsing* je nach Plattform auf einige hundert Titel oder weniger beschränkt, also wahrscheinlich für die meisten Nutzer*innen (noch) im Bereich der Handhabbarkeit liegt. Nichtsdestotrotz sollte die Leipziger Strategie (vgl. Kap. 2.3.3.) bei der Erschließung möglichst schnell umgesetzt werden, um den gezielten Zugriff auf einzelne Spiele zu ermöglichen. Es erscheint daher angebracht, die JG auch mit wenig umfangreichen Katalogisaten auf Basis des beschriebenen Metadatensets (vgl. Kap. 2.3.3.) im Katalog (bzw. *finc*), perspektivisch auch des SWB-Verbundes nachzuweisen. Hierdurch würde mittelfristig eine erhöhte Sichtbarkeit der Sammlung gewährleistet, was in der Folge eine steigende Nutzung erwarten lässt. Wie in Kapitel 2.3.3. beschrieben, ermöglicht die ‚Leipziger Strategie‘ eine schrittweise Anreicherung der Katalogisate. Ziel sollte hierbei eine Annäherung an die in den *BP-CVG* beschriebene Praxis (als dokumentierter Quasi-Standard bei der Katalogisierung von Videospielen) sein.

¹³⁰ Hierbei ist insbesondere an die in den *BP-CVG*, S. 2 genannten und diese (mit-) entwickelnden Institutionen zu denken, wie z.B. die Stanford University, die University of Santa Cruz, California, die Carleton University Library, die University of Illinois at Chicago oder die University of Michigan Library.

2.4. Bestandserhaltung und digitale Langzeitarchivierung

2.4.1. Hardware, Datenträger und Verpackungen

Wooleys, Newmans und Simons Dokumentation der im *National Videogame Archive* (London) für die Konservierung von Gaming-Hardware ergriffenen Bestandserhaltungsmaßnahmen nennt folgende, für die Materialität von Videospielen ideale räumliche Bedingungen¹³¹: 1.) 18-22 Grad Celsius, 2.) relative Luftfeuchtigkeit von 45-55%, 3.) UV Strahlung unter 10 Microwatt/Lumen, 4.) weniger als 50 Lux.

Vor dem Hintergrund, dass es sich bei einem Datenträgern und seiner (Original-) Verpackung um einen Materialmix handelt, werden diese genannten Bedingungen auch aus dem Kreis der befragten Expert*innen prinzipiell bestätigt:

Expert*in 4: „Wenn man jetzt mal eine klassische Gamebox nimmt, da hast du dann möglicherweise Plastik drin und Pappe [...]. Und üblicherweise sind dann auch die Bedürfnisse, meines Wissens nach, zwischen Pappe und Plastik jetzt nicht so unterschiedlich. Also beide brauchen eher trockene klimatische Bedingungen und jetzt nicht unbedingt unter Frost oder über 30 Grad [...]. Aber man muss sich eben darüber im Klaren sein, dass es unterschiedlichste Materialien sind, mit denen wir es zu tun haben.“ (43:52 - 44:35)

Benötigt wird also eine „relativ konstante Luftfeuchtigkeit, konstante Temperaturen. Konstanz ist auch erst mal wichtig“ (Expert*in 3, Aufn. 1, 18:26 - 18:32). Da es sich bei der UBL um eine Institution mit umfangreichen Alt- und Sonderbeständen handelt, ist grundsätzlich eine ausreichende Expertise vorhanden, die rein ‚technologische‘¹³², bzw. ‚physische‘ Bestandserhaltung der JG zu gewährleisten. Die Herausforderung besteht darin, die Balance zwischen möglichst optimalen räumlichen Bedingungen und einer möglichst optimalen Bereitstellung der JG sowie der entsprechenden Medientechnik zu finden. Da im Rahmen des Bestandsmanagements der JG ihre zeitnahe Bereitstellung im Vordergrund steht (vgl. Kap. 2.2.) und es sich bei ihnen um vergleichsweise junge Medien handelt (vgl. Kap. 2.2.1.), erlaubt sich derzeit im Zweifel eine Entscheidung zu Gunsten einer möglichst komfortablen Zugänglichkeit. Bei den Recherchearbeiten zu dieser Studie konnte eine Videospielesammlung besichtigt werden, die in Teilen für wechselnde Gaming-Events regelmäßig auf- und abgebaut wird und mitunter ältere Abspiel- und Eingabegeräte als die für die JG relevanten beinhaltet¹³³.

¹³¹ Vgl. Wooley, Tom/Newman, James/Simons, Iain: Preserving Games for Museum Collections, S. 67.

¹³² Barwick, Dearnley und Muir unterscheiden hier drei grundsätzliche Herangehensweisen an das Thema digitale Langzeitarchivierung: „technological preservation; migration, and emulation“, wobei es sich bei ersterer, verstanden als „collection of hardware and software“ um „a typical museum approach of ‚technological preservation‘“ handele (Barwick, Joanna/Dearnley, James/Muir, Adrienne: Playing Games With Cultural Heritage, S. 381).

¹³³ Die Besichtigung erfolgte am 23.03.2016 (vgl. Interview mit Expertin*in 7, Aufn. 1, 08:00 - 09:02)

Zwar bezeichnen Wooley, Newman und Simons Hardware und Datenträger als grundsätzlich „fragile and easy degradable“¹³⁴, doch sollte im Falle der JG nach Alter und Materialität der jeweiligen Spielesysteme und –datenträger, also nach individuellen Gesichtspunkten bei der Bestandserhaltung entschieden werden. Wenn Abspielgeräte und Datenträger in einem Gamelab (Vgl. Kap. 3.2.) bereitgestellt werden, dann wird die Herstellung der o.g. klimatischen und räumlichen Bedingungen zugunsten einer nutzer*innenfreundlichen Bereitstellung nur bedingt realisierbar sein.

2.4.2. Digitale Langzeitarchivierung und Emulation

Vor dem Hintergrund, dass die JG möglichst zeitnah bereitgestellt werden sollen (vgl. Kap. 2.2.), spielt ihre digitale Langzeitarchivierung und Emulation derzeit eine untergeordnete Rolle. Gleichzeitig gibt es technische und rechtliche Unklarheiten, welche die digitale Langzeitarchivierung (LZA) und Emulation von Videospielen derzeit nur bedingt möglich machen (s.u.). Perspektivisch bieten sich hier jedoch interessante Arbeitsfelder für die UBL in Bezug auf die JG, weshalb im Folgenden kursorisch auf Ziele und Herausforderungen der digitalen LZA und Emulation von Videospielen als Elemente des Bestandsmanagements eingegangen werden soll.

Das Sammeln und Bereitstellen von Hardware und Datenträgern, selbst unter idealen Voraussetzungen, kann nicht als „viable solution to the problems of digital preservation“ angesehen werden, denn „if the original hardware or software fails, it will eventually become impossible to replace and this would render the games to lifeless pieces of plastic“¹³⁵. Hier setzen Bestandserhaltungskonzepte der LZA an, die durch die beiden Teilziele ‚Substanzerhaltung‘ und ‚Erhaltung der Benutzbarkeit‘ für digitale Ressourcen charakterisiert sind¹³⁶. Im Vergleich zur „unversehrte[n] und unverfälschte[n] Bewahrung des digitalen Datenstroms“¹³⁷ von Videospielen muss die ‚Erhaltung der Benutzbarkeit‘ als eine „um ein Vielfaches komplexere Aufgabenstellung“¹³⁸ gelten. „Digital preservation strategies vary by object-types“, und die sich seit einigen Jahren für Videospiele als „interactive works“¹³⁹ etablierende Strategie ist die Emulation¹⁴⁰. „[E]mulation is used to recreate the actions of the original hardware in an accessible form“¹⁴¹, doch

¹³⁴ Wooley, Tom/Newman, James/Simons, Iain: Preserving Games for Museum Collections, S. 66.

¹³⁵ Barwick, Joanna/Dearnley, James/Muir, Adrienne: Playing Games With Cultural Heritage, S. 381.

¹³⁶ Vgl. Schwens, Ute/Liegmann, Hans: Langzeitarchivierung digitaler Ressourcen, S. 567f.

¹³⁷ Schwens, Ute/Liegmann, Hans: Langzeitarchivierung digitaler Ressourcen, S. 567.

¹³⁸ Schwens, Ute/Liegmann, Hans: Langzeitarchivierung digitaler Ressourcen, S. 568.

¹³⁹ Seadle, Michael: Archiving in the networked world, S. 324.

¹⁴⁰ „Mit Emulation [...] versucht man die auftretenden Verluste einer Datenformatmigration zu umgehen, indem man die originale Umgebung der archivierten digitalen Objekte nachbildet“ (Funk, Stefan E.: Emulation, Kap. 8:16).

¹⁴¹ Barwick, Joanna/Dearnley, James/Muir, Adrienne: Playing Games With Cultural Heritage, S. 381.

beinhaltet sie „complex techniques of digital preservation“¹⁴², die Institutionen wie Museen und Bibliotheken vor eine Reihe von Problemen stellen. Zur Komplexität der technisch-administrativen Aufgaben kommen „legal issues [...] for museums [und Bibliotheken] as they start to investigate the digital preservation of games“, und es bleibt daher festzuhalten: „The uncertainty of institutions about these issues is a potential threat to the long-term security of their collections“¹⁴³. Hier zeigt sich, dass die digitale LZA und Emulation der JG, bzw. von Videospielen allgemein, zum jetzigen Zeitpunkt seitens der UBL kaum zu leisten ist. Mit Blick auf mögliche Zukunftsaufgaben des Bestandsmanagements, bzw. der digitalen LZA im o.g. Sinn sollen hier aber mit *KEEP* und *bwFLA* zwei Projekte mit Beteiligung deutscher Expert*innen, bzw. unter Beteiligung deutscher Institutionen genannt werden¹⁴⁴. Sollte es zu einer Verstetigung beim Umgang mit Videospielen an der UBL kommen und Gründe für ihre digitale LZA und Emulation geben, können hier ggf. Kooperationen angestrebt und auf im Rahmen von *KEEP* und *DWFLA* gesammeltes Management-, Prozess- und Technikwissen zurückgegriffen werden.

¹⁴² Barwick, Joanna/Dearnley, James/Muir, Adrienne: *Playing Games With Cultural Heritage*, S. 382.

¹⁴³ Barwick, Joanna/Dearnley, James/Muir, Adrienne: *Playing Games With Cultural Heritage*, S. 382.

¹⁴⁴ Bei *KEEP* handelt es sich um „eine Emulationsplattform [...] die eine möglichst genaue Wiedergabe von [...] Videospiele[n]“ durch Einsatz eines „Emulation Framework [...], das verschiedene Emulatoren verwaltet und automatisiert“, ermöglichen soll (URL: <http://www.dnb.de/DE/Wir/Projekte/Archiv/keep.html>. Aufgerufen am 02.06.2016, 19:11). *bwFLA* hingegen setzt auf ein ‚Emulation as a Service‘-Angebot. Dessen technische Umsetzung „simplifies access to preserved digital assets allowing end users to interact with the original environments running on different emulators“ (URL: <http://bw-fla.uni-freiburg.de/>. Aufgerufen am 02.06.2016, 19:15).

3. Nutzungsmanagement

Entsprechend des methodischen Vorgehens in Kap. 2. erfolgen Identifizierung und Erläuterungen der Herausforderungen, die sich in Bezug auf das Nutzungsmanagements der JG ergeben, anhand der groben Orientierung der bei Plassmann, Rösch, Seefeldt und Umlauf genannten Bereiche. Zum Nutzungsmanagement, verstanden als Organisation von Benutzungsdienst und Bestandsvermittlung, zählen hier 1.) Ausleihe, 2.) Lesesaal, bzw. Benutzungsbereich(e), 3.) Magazin, 4.) Fernleihe, 5.) Informations- und Auskunftsdienst/Vermittlung von Informationskompetenz¹⁴⁵. In Bezug auf die JG zeigt sich jedoch, dass die Kombination aus medienspezifischen Anforderungen dem konkreten Bedarf der Wissenschaft sowie den lokalen Voraussetzungen ihrer bibliothekarischen Bearbeitung (also auch des Bestandsmanagements) ein spezifisches Nutzungsmanagement erfordert. Hinzu kommt, dass Bestands- und Nutzungsmanagement nicht immer eindeutig voneinander getrennt werden, bzw. als interdependent bezeichnet werden können.

3.1.Sonderfall [J]Games?

Im Folgenden sollen die Faktoren, die das Nutzungsmanagement und seine o.g. Bereiche in medialer, fachwissenschaftlicher und sammlungsmorphologischer Hinsicht beeinflussen, identifiziert und ggf. erläutert werden. Die Auseinandersetzung erfolgt entsprechend des in Kap. 1.4. erläuterten methodischen Vorgehens und berücksichtigt die JG im Vergleich zu anderen Videospiel- und Bibliotheksbeständen. Hierbei soll geprüft werden, ob es sich um einen Sonderfall für das Nutzungsmanagement handelt.

3.1.1. Medientechnik & Raum

Eine Reihe von Herausforderungen für das Nutzungsmanagement von Videospielen in wissenschaftlichen Bibliotheken ergeben sich durch die Tatsache, dass Abspielgeräte für sie benötigt werden¹⁴⁶: „special issues librarians encounter [...] include [...] attaining the hardware to support the use of game collections [...] and access issues for this form of media, [...] providing library support for the use of games in classrooms“¹⁴⁷. Für Laskowski und Ward bedeutet dies in

¹⁴⁵ Vgl. Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad: Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland, S. 221. Der Bereich ‚Dokumentenlieferdienste‘ entfällt.

¹⁴⁶ Vgl. Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 303.

¹⁴⁷ Robson, Diane/Durkee, Patrick: New Directions for Academic Video Game Collections, S. 79.

den meisten Fällen, dass der Nutzung von Videospielen eigene Bereiche gewidmet werden: „One of the most immediate needs for any class that will be viewing, playing, and/or analysing a game is access to appropriate games and a suitable classroom space for using the game in context“¹⁴⁸. Und auch Robson und Durkee identifizieren, insbesondere in einem akademischen Kontext, die Einrichtung von ‚Spielbereichen‘ als wesentlich für eine adäquate Nutzung: „We believe that an essential part of building a vibrant gaming collection is making space within the library for gaming, integrating the gaming collection into the fabric of academic life in the university library“¹⁴⁹. Auch aus Sicht der Expert*innen ist die Einrichtung von Spielbereichen essentiell:

Expert*in 1: „Das heißt im Idealfall gäbe es dafür eine Räumlichkeit. Und im Idealfall wäre es auch so, dass es eine gewisse Form der betreuten Spielzeiten gibt. Betreut würde ich jetzt nicht unbedingt so denken, dass da dauernd jemand daneben steht, aber halt auch dass die Hardware letztlich gewartet wird, auf irgendeine Weise. Dass man letztlich auch Instruktionen bekommt. Dazu gehört ja auch, [...] dass man `ne Aufnahmemöglichkeit hat. Also dass man Capturing eben einsetzen kann und Inhalte dann später nochmal analysieren kann. Also das ist ja, wenn man an Forschung denkt, da geht es ja nicht nur ums Spielen... Oder dass man evtl. auch sagt, [...] dass man auch zusätzliche Aufnahmemöglichkeiten hat, für eigene Kommentare. Vielleicht in irgendeinem Punkt mal, je nach Projekt, `ne Kamera, die das Spielen selber filmt oder so. Also den Spieler während des Spielens filmt. Also dass man auch mal ein Experiment machen kann mit Spielern. Oder... also dass es ein Labor oder eine Art Medienspielplatz gibt, wenn man so will, an dem, wer den Bedarf hat, tatsächlich auch arbeiten kann [...]. Also dass es eben auch einfach eine Möglichkeit für Studierende gibt, da aktiv an Projekten zu arbeiten. Bis hin zu der Möglichkeit, tragbare Geräte vielleicht auch mal auszuleihen. Viele haben ja auch Geräte zu Hause, die müssten tatsächlich nur die Spiele ausleihen.“ (30:41 - 32:22)

Expert*in 5: „[A]lso bei der öffentlichen Bibliothek will ich ja, dass es ausgeliehen wird, in erster Linie. Ich [...] habe keinen Sammelschwerpunkt [...]. Ich sondere auch aus, wenn ich Sachen habe, die so alt sind, dass sie nicht mehr ausgeliehen werden [...]. Also das ganze Management ist sicherlich ganz anders, weil ich ja nicht für Wissenschaftler anschaffe, sondern für die Nutzung, und da ist eigentlich der Grundunterschied würde ich sehen.“ (Aufn. 1, 41:00 - 42:07)

Hier deutet sich bereits an, dass die geregelte Bereitstellung der notwendigen Abspielgeräte und Räumlichkeiten einen wichtigen Teil des Nutzungsmanagements in Bezug auf die JG ausmacht. Gleichzeitig wird deutlich, dass es weiterer Regelungen und Maßnahmen bedarf, um die Sammlung zugänglich, bzw. verfügbar zu machen. Wie bei der Anschaffung der Medientechnik (vgl. Kap. 2.2.) gilt auch bei ihrer Bereitstellung, dass sie eine wichtige Grundvoraussetzung für einen möglichst niedrigschwelligen Zugang zum Forschungsgegenstand ist. Schließlich kann nicht davon ausgegangen werden, dass Studierende und Forscher sie selbst besitzen oder anschaffen können¹⁵⁰.

Ohne die Bereitstellung von Abspielgeräten baue

Expert*in 1: „man Zugangshürden auf, die künstlich sind und die letztlich dann auch manchen Studierenden eben es nicht erlauben, an diesen Seminaren richtig teilzunehmen. Und das muss man eben auch immer mitbedenken, wenn man das Ganze zum ernsthaften

¹⁴⁸ Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, S. 267.

¹⁴⁹ Robson, Diane/Durkee, Patrick: New Directions for Academic Video Game Collections, S. 83.

¹⁵⁰ Vgl. Laskowski, Mary/Ward, David: Building next generation video game collections in academic libraries, S. 267.

Forschungsgegenstand macht, dann gehört dazu auch die Zugänglichkeit zum Objekt, wie das bei Büchern auch ist. Und weil das eben nicht so einfach ist, also weil man eben noch zusätzliche Geräte braucht, muss auch diese Zugänglichkeit, glaube ich, geschaffen werden.“ (32:56 - 33:24)

Dies gilt auch für die von der Japanologie benötigte ‚Capturing‘-, also Aufzeichnungstechnik. Sie stellt theoretisch eine technische Voraussetzung für die Auseinandersetzung mit Videospielen in einem wissenschaftlichen Kontext dar. Denn gerade jüngere Videospiele, zu denen die JG mit dem Erscheinungszeitraum von 2002 bis 2015 gezählt werden können, kommen im Spielvorgang erst zur ‚Aufführung‘. „[D]as Computerspiel ist ja eigentlich `ne Aufführung. Es existiert gar nicht, sondern es wird aufgeführt. Durch den Rechner natürlich. Erst in dem Moment entsteht es“ (Expert*in 3, Aufn. 1, 01:01:11 - 01:01:23). Videospiele sind demnach keine inhaltlich statischen Medien wie Bücher oder Filme¹⁵¹. Dies macht es ggf. nötig, so die Annahme, Videomitschnitte des jeweiligen Spielgeschehens, welches anschließend analysiert werden soll, anzufertigen. Allerdings ist auffällig, dass Capturing-Technik als Voraussetzung für die Erforschung von Videospielen in der bibliotheks- und informationswissenschaftlichen Literatur, insbesondere den Praxisberichten, nur in Ausnahmefällen genannt wird¹⁵². Es handelt sich hierbei also bedingt um einen Sonderfall, der im Rahmen des Nutzungsmanagements der JG zu berücksichtigen ist. Sofern Capturing- und Videotechnik als relevant angesehen werden, stellen sie hinsichtlich ihres Einsatzes sowie des Handlings der mit ihr erstellten Videodateien eine spezielle Herausforderung für das Nutzungsmanagement dar. Sie bedarf speziell ausgerüsteter Computerarbeitsplätze, an denen Video- und Tonschnittarbeiten durchgeführt werden können.

Expert*in 1: „[G]rundsätzlich braucht man einige Geräte und man muss halt diese Situationen auch ein bisschen mitdenken, die Sofa-Situation mit Lautsprechern und großer Leinwand und Bildschirm und halt so zwei drei Leute zocken zusammen [...]. Gleichzeitig aber auch so die intensive Auseinandersetzung mit dem aufgezeichneten Spiel, das dann über Wochen und Monate entsteht und wo dann über 50, 60 Gigabyte Videoschnittmaterial da sind und das erst mal gesichtet werden muss oder so.“ (01:16:19 - 01:16:53)

Voraussetzung dafür ist außerdem, dass zusätzliches Equipment wie Gaming-Headsets, bzw. Kopfhörer (vgl. Kap. 2.2.1.) sowie spezielle Video- und Tonschnittsoftware angeboten wird¹⁵³. Um diese sowie die genannte Capturing-Technik zu benutzen, bedarf es eines bestimmten Know-Hows, welches ggf. durch das Personal der UBL vermittelt werden muss (vgl. Kap. 3.2.4.). Wenn Capturing-

¹⁵¹ Vgl. dazu auch Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, S. 272.

¹⁵² Vgl. Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, S. 272.

¹⁵³ Bei den im Rahmen der Videospieleforschung entstehenden Videodateien handelt es sich letztendlich um Forschungsprimärdaten, die im Sinne des Forschungsdatenmanagements weiterer Bearbeitung und Betreuung seitens der UBL bedürfen. Vgl. dazu Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, S. 272.

Technik angeboten werden soll, dann muss das Bibliothekspersonal geschult und in der Lage sein, deren Funktionsweise und Gebrauch zu vermitteln.

3.1.2. Ausleihe

Auch in Bezug auf die JG stellt sich (wie grundsätzlich in Bezug auf Videospiele und ihre Abspielgeräte) die Frage, ob sie entleihbar sein sollen, bzw. können. Lange Zeit bedeutete das Nutzungsmanagement von Videospielen, gerade in deutschen öffentlichen Bibliotheken, in erster Linie eine funktionierende Ausleihe. Dafür, dass die Fokussierung auf das Ausleihgeschäft im Kontext einer wissenschaftlichen Bereitstellung wenig zielführend ist, gibt es mehrere Gründe, die im Folgenden aufgegriffen werden sollen. Hierzu zählt u.a. der radikale Wandel, in dem sich der Markt für Videospiele derzeit befindet: Der Vertrieb über physische Datenträger nimmt perspektivisch weiter ab¹⁵⁴. Insofern bemerkt Christoph Deeg richtig, dass „der Umgang mit Computerspielen in der Zukunft weitaus komplexer sein wird. Es wird nicht mehr nur um das Verleihgeschäft gehen“¹⁵⁵.

Was die stationären Abspielgeräte angeht, so kann die Entscheidung gegen ihre Ausleihe als Best-Practice angesehen werden¹⁵⁶. Gegen eine Ausleihe von stationären Konsolen sprechen in erster Linie konservatorische Gründe: Der Transport der teils fragilen Geräte sowie eine dadurch verstärkte Diebstahl- und Verlustgefahr können zu einem erhöhten Wiederbeschaffungs- und/oder größerem Wartungsbedarf führen. Dies ist, insbesondere mit Blick auf stagnierende, bzw. schrumpfende Bibliotheksetats ein Risiko, welches auch zum Schutz von Nutzer*innen vermieden werden sollte¹⁵⁷.

¹⁵⁴ Derzeit wird „[b]eim Kauf neuer Videospiele [...] nur jeder dritte Titel (33 Prozent) als kostenpflichtiger Download erworben. Spiele auf DVD und Blu-Ray bleiben damit über alle Plattformen hinweg die beliebteste Kaufoption für Games“ („Nur jedes dritte Videospiel ist ein Download-Titel“. Leipziger Volkszeitung, Nr. 109 vom 11.05.2016).

¹⁵⁵ Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema, S. 240.

¹⁵⁶ Von den an den BP-CVG beteiligten Institutionen weist einzig die University Library der University of Santa Cruz, California ausdrücklich auf die Möglichkeit der Ausleihe von (stationären) Abspielgeräten hin: „All consoles, games and the key for the Gaming Lab are available to all students, faculty, and staff and can be checked out at the S&E Library circulation desk“ (URL: <https://library.ucsc.edu/collections/video-games>. Aufgerufen am 28.05.2016, 17:23). Bei der Bibliothek der University of Oregon, Kanada, handelt es sich um eine weitere Institution, die auch Konsolen verleiht (vgl. Baker, David/Barth, Duncan/Nesselroad, Lara/Nigro, Rosemary/Robare, Lori/Zeidman-Karpinski, Ann: Lessons Learned from Starting A Circulating Videogame Collection, S. 34). Vgl. außerdem Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 323: Auch in deutschen öffentlichen Bibliotheken werden Konsolen nur vereinzelt ausgeliehen.

¹⁵⁷ Bei Beschädigung oder Verlust von ausgeliehenen Konsolen würden, insbesondere bei jüngeren Konsolen wie z.B. der PS 3, erhebliche Kosten für die Wiederbeschaffung auf Nutzer*innen zukommen. Diese Kosten tatsächlich auch voll zu erheben wäre, sofern sich für die Ausleihe von Konsolen entschieden würde, unumgänglich, da sonst die Bibliothek als günstige Bezugsquelle für Abspielgeräte fungieren würde.

Gegen die Ausleihe tragbarer Abspielgeräte, sogenannten ‚Handhelds‘, wie z.B. dem *Nintendo3DS*, sprechen ähnliche Gründe. Aus Sicht der Japanologie ist jedoch durchaus denkbar, „dass man tragbare Geräte, die noch so im Handel erhältlich sind, relativ leicht verleihen kann, auch an Studierende“ (Expert*in 1, 48:25 - 48:31). Wenn sich für eine Ausleihe von Hand-Helds entschieden wird, müssen Ausleih- und Gebührenordnung entsprechend angepasst werden, damit die Bibliothek nicht unfreiwillig zu einer günstigen ‚Lieferantin‘ von Abspielgeräten wird¹⁵⁸. Gegen die Bereitstellung von Abspielgeräten in den regulären Lesesaalbereichen der UBL spricht, dass bei der Nutzung von Videospielen mit Lärmeintrag (vgl. Kap. 3.2.1.) und anderen Störfaktoren, insbesondere beim Spielen zu zweit oder in kleinen Gruppen, zu rechnen ist¹⁵⁹. Auch die offene Zugänglichkeit zu den Konsolen und ihrem Zubehör ist aus konservatorischer Sicht problematisch, da die Möglichkeit besteht, dass durch sie eine erhöhte nicht-wissenschaftliche Nutzung stattfindet, die zu einem stärkeren Verschleiß von Geräten und Datenträgern führen kann.

Was die Bereitstellung der Videospieldatenträger in wissenschaftlichen Institutionen angeht, gibt es in der Praxis unterschiedliche Handhabungen¹⁶⁰. Diese richten sich u.a nach dem Auftrag der Einrichtung. Dort, wo ein Sammlungsauftrag mit einem besonderen Fokus auf Bewahrung oder Archivierung vorliegt, wird gemeinhin von der Möglichkeit der Ausleihe abgesehen.¹⁶¹ Die Sammlungen der Universitätsbibliotheken Illinois und Santa Cruz, deren Zweck insbesondere in der Versorgung der Studierenden und der Lehre besteht, ermöglichen grundsätzlich die Ausleihe ihrer Videospielebestände. Aus fachwissenschaftlicher Sicht spricht nichts gegen eine Ausleihe der meisten JG, da es in erster Linie darum geht: „wird das bearbeitet oder nicht. Und unter dem Aspekt würde ich relativ großzügig verleihen“ (Expert*in 1, 46:36 - 46:41). Wie dargestellt, ist auch in den öffentlichen Bibliotheken in Deutschland die Ausleihe von Videospielen gängige Praxis, die „Kinder oder Jugendlichen können sich das ausleihen und zu Hause spielen. Inzwischen gibt es auch sehr, sehr viele Benutzer oder eigentlich fast alle, die sowas zu Hause haben“ (Expert*in 5, Aufn. 1, 16:26 - 16:34).

Die Gestaltung der Ausleihmodalitäten (z.B. Ausleihdauer und Verlängerung, Anzahl der ausleihbaren Medien pro Nutzer*in) ergibt sich durch die individuelle Situation der ausleihenden

¹⁵⁸ Dies lässt sich vermeiden, wenn bei Verlust der verliehenen Abspielgeräte der volle Kaufpreis als Entschädigung durch die Nutzer*innen erstattet werden muss.

¹⁵⁹ Vgl. Gallaway, Beth: *Game On!*, S. 72.

¹⁶⁰ Vgl. Bridges, Laurel/Hussong, Uta/Mellinger, Margaret: *Circulating Video Game Collections*, S. 3 sowie Nicholson, Scott.: *Go Back to Start*, S. 212. Bezugnehmend auf eine Umfrage, an der 28 wissenschaftliche Bibliotheken teilgenommen haben, zeigte sich, dass ca. 40 % der wissenschaftlichen Bibliotheken Videospiele ausleihen.

¹⁶¹ Vgl. Bridges, Laurel/Hussong, Uta/Mellinger, Margaret: *Circulating Video Game Collections*, S. 3.

Institution und variiert daher¹⁶². Die je nach Institution als sinnvoll erachteten Maßnahmen, so Bridges, Hussong und Mellinger, „suggest that circulating games are quite popular and control measures needed to be imposed to keep games circulating equitably“¹⁶³. Im Falle der JG ist aufgrund der Morphologie der Sammlung – Japanische Regionalcodes, überwiegend Titel in japanischer Sprache – weniger damit zu rechnen, dass es zu besonders hohen Ausleihzahlen kommt. Dennoch sollten vor dem Hintergrund einer möglichen Verstetigung und Erweiterung des Themas Videospiele an der UBL entsprechende Maßnahmen bereits jetzt in Betracht gezogen werden. Dies erleichtert und/oder minimiert in der Folge die später ggf. anfallenden Modifizierungen von Benutzungsregeln, bzw. Ausleihmodalitäten.

3.1.3. Bestandspräsentation & Browsing

Eine weitere wichtige Anforderung der Japanologie an die Nutzbarkeit der Sammlung ist die Möglichkeit des *Browsing* im Rahmen der Bestandspräsentation.

Expert*in 1: „[I]ch glaube, dass das Browsing am Regal deshalb auch so wichtig ist, weil wir, momentan jedenfalls, wenn es sich ändert weiß ich nicht wie das läuft, [...] keinen anderen Modus [haben] um festzustellen, was der Inhalt ist. Also ich kann jetzt sozusagen den Titel suchen, und vom Titel kann man, wenn man ein bisschen Erfahrung hat, so ein kleines bisschen ableiten, was es sein könnte. Manchmal. Manchmal aber auch nicht. Und da hilft eben die Hülle oft schon oft mehr, das Visuelle. Und es gibt ja oft hinten drauf auch ein paar Screenshots oder Ähnliches. Das hilft oft besser zu verstehen, was da abläuft.“ (41:03 - 41:46)

„Wenn du ein Spiel siehst und probierst es mal fünf Minuten aus, dann ist es natürlich einfacher wenn es irgendwo steht und man kann es dann tatsächlich kurz probieren, anstatt dass man da erstmal so im Katalog suchen muss, dann auch kein Cover vor sich hat. Was ja ganz wichtig ist auch bei der Frage: ist das interessant oder nicht, gerade wenn man eben die Titel nicht kennt [...].“ (40:15 - 40:41)

Die Möglichkeit des *Browsing* von Videospiele stellt in wissenschaftlichen Bibliotheken und Einrichtungen des nordamerikanischen Raums eine weithin gängige Praxis dar¹⁶⁴.

Es stellt sich die Frage, ob eine systematische Aufstellung der JG zur Erleichterung des *Browsers* beitragen kann und welche weiteren Vorteile sich daraus ergeben. Gegen eine mechanische Aufstellung der JG spricht, dass, wie in Kap. 2.3. erläutert, eine ausreichend tiefe Erschließung als

¹⁶² Vgl. Bridges, Laurel/Hussong, Uta/Mellinger, Margaret: Circulating Video Game Collections in the Academic Library, S. 3f. sowie Kane, Danielle/Soehner, Catherine/Wei, Wei: Building a Collection of Video Games, S. 82.

¹⁶³ Bridges, Laurel/Hussong, Uta/Mellinger, Margaret: Circulating Video Game Collections in the Academic Library, S. 4.

¹⁶⁴ Vgl. Bridges, Laurel/Hussong, Uta/Mellinger, Margaret: Circulating Video Game Collections, S. 3: Von den zehn hier genannten WBs, „seven provide browsing access to their game collections“. Vgl. außerdem Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections, S. 142. Cross, Mould und Smith weisen als Best-Practice die getrennte Aufbewahrung von Datenträger und Verpackung, bzw. Hüllen aus. Sie gehen allerdings nicht auf den erhöhten Personalbedarf ein, der durch die Aushändigung an den entsprechenden Service-Stellen entsteht, insbesondere beim Anspielen der Spiele.

ihre Voraussetzung noch nicht vorhanden ist¹⁶⁵. Die JG sollen zeitnah bereitgestellt werden. Eine systematische Aufstellung nach ‚Plattform‘ sowie möglichst auch nach ‚Genre‘ erscheint daher sinnvoll. Hierdurch würde die Benutzung erleichtert und, sofern die Erfassung von Genres bei der Erschließung realisierbar ist (vgl. Kap. 2.3.2.), zumindest grob eine Abbildung des Inhalts der Sammlung mit bibliothekarischen Mitteln erfolgen.

3.1.4. Fazit

Das Nutzungsmanagement der JG wird von medien- und fachspezifischen Faktoren bedingt. Die Ausleihe der für die JG benötigten Abspielgeräte, das zeigen Best-Practices aus dem anglo-amerikanischen Raum, empfiehlt sich nur in Ausnahmefällen. Die auf die Präsenznutzung beschränkte Bereitstellung von Konsolen verspricht die größtmögliche Zugänglichkeit zu den JG: Nicht zuletzt deshalb, weil es sich um japanische Abspielgeräte handelt, die u.U. nicht ohne Weiteres von Nutzer*innen der JG selbst angeschafft werden können: „[T]he cost of both games and the necessary consoles or computer hardware to play them on can easily be out of the budget for the typical student“¹⁶⁶. Die Bereitstellung der Konsolen bedeutet also den Abbau von Zugangshürden. Eine das *Browsing* ermöglichende systematische Aufstellung ist gängige Praxis und bedeutet, dem momentanen Bedarf der Leipziger Japanologie nach Zugänglichkeit zu begegnen. Es bleibt somit festzuhalten, dass das Nutzungsmanagement im Rahmen der JG nur dort einen ‚Sonderfall‘ darstellt, wo fachspezifische, sammlungsmorphologische und sprachlich bedingte Faktoren berücksichtigt werden müssen. Der seitens der Japanologie angemeldete Bedarf an Aufnahmeequipment wird in der Literatur zwar selten genannt, er ist jedoch grundsätzlich bekannt. Der Überblick auf die für das Nutzungsmanagement der JG relevanten Faktoren zeigt, dass die Einrichtung eines Spielebereichs an der UBL von nachhaltiger Bedeutung ist. Ein Spielebereich ermöglicht eine mediengerechte Bereitsstellung der JG für Forschung und Lehre und entspricht insgesamt einschlägigen Best-Practices¹⁶⁷. Oder wie es die befragten Expert*innen formulieren: „[D]u musst einfach Spiel-Plätze haben“ (Expert*in 2, Aufn. 1, 28:53 - 28:55). „Dann ist halt sehr wichtig, dass man in der Bibliothek selber die Möglichkeit schafft diese Spiele auch zu spielen. Das

¹⁶⁵ Vgl. Böttger, Klaus-Peter: Basiskonntnis Bibliothek, S. 214.

¹⁶⁶ Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, S. 271.

¹⁶⁷ Einzig die University Library der University of Santa Cruz, California weist explizit auf die Möglichkeit der Ausleihe von (stationären) Abspielgeräten hin (vgl. Kap. 3.1.2.): „All consoles, games and the key for the Gaming Lab are available to all students, faculty, and staff and can be checked out at the S&E Library circulation desk“ (URL: <https://library.ucsc.edu/collections/video-games>. Aufgerufen am 28.05.2016, 17:23). In diesem Fall ist die Nutzung von stationären Konsolen grundsätzlich auch ohne Spielebereich möglich.

ist ein ganz wichtiger Punkt, der auch immer ganz gerne vergessen wird“ (Expert*in 2, Aufn. 2, 08:20 - 08:33).

3.2. Ein „Gamelab“ für die Universitätsbibliothek Leipzig?

Im vorangegangenen Kapitel konnte gezeigt werden, dass die Einrichtung eines Spielbereichs wesentlich zur Bewältigung der medien- und fachspezifischen Herausforderungen in Bezug auf das Nutzungsmanagement der JG beitragen kann. Ein Gamelab ist somit der Nexus, in dem Benutzungsdienst und Bestandsvermittlung als bibliothekarische Services rund um das Thema Videospiele kulminieren. Es ist, das soll im Folgenden gezeigt werden, die medienbedingt infrastrukturelle und räumliche Voraussetzung für ein erfolgreiches Nutzungsmanagement mit Bezug zu den JG. Nutzungsmanagement wird hierbei als die medienspezifische Organisation der Bereiche Ausleihe, Lesesaal, bzw. Benutzungsbereich(e), Magazin, bzw. Lagerung sowie des Informations- und Auskunftsdienstes¹⁶⁸ verstanden.

Die Konzeption eines Gamelab muss sich dabei grundsätzlich an fünf teils interdependenten Faktoren orientieren: 1.) an der Morphologie der Sammlung, 2.) an der zu erwartenden Nutzung unter medienspezifischen und fachwissenschaftlichen Gesichtspunkten, 3.) an der vorhandenen und realisierbaren Infrastruktur und Raumsituation, 4.) an der möglichen Verstetigung und Erweiterung des Themas Gaming an der UBL, 5.) an finanziellen und personellen Ressourcen.

Schon die Nennung der Faktoren 1.) – 3.) macht deutlich, dass die Konzeption und Einrichtung eines Gamelabs immer unter individuellen Voraussetzungen erfolgt¹⁶⁹: „Bibliotheken werden ihren eigenen Weg im Umgang mit dem Thema Gaming finden müssen. Es gibt [...] keine Gebrauchsanweisung“¹⁷⁰. Letztendlich handelt es sich bei der Einrichtung eines Gamelab um die Umsetzung eines (Teil-) Konzepts für die Bibliothek als Lernort. Diese können „immer nur individuell sein und müssen Faktoren berücksichtigen, die vielleicht nur vor Ort vorkommen“¹⁷¹. Eine Orientierung an Best-Practices kann daher nur für Teilprozesse, die im Rahmen des Nutzungsmanagements zu steuern sind, erfolgen. Die Faktoren 4.) und 5.) beeinflussen die Faktoren 1.) bis 3.) insofern, als dass sie grundsätzlich ein stufenweise einzuführendes Programm für die Bereitstellung der JG als sinnvoll erscheinen lassen. Bei Videospielen handelt es sich wenigstens in Deutschland um ein weitgehend ‚neues‘ Medium für wissenschaftliche Bibliotheken.

¹⁶⁸ Vgl. Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad: Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland, S. 221. Der Bereich Dokumentenlieferdienste entfällt.

¹⁶⁹ Die Voraussetzungen für die Konzeption und Einrichtung eines Gamelab sind heute andere, als in 10, 5 oder sogar zwei Jahren.

¹⁷⁰ Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema, S. 241.

¹⁷¹ Eigenbrodt, Olaf: Definition und Konzepte der Hochschulbibliothek als Lernort, S. 257.

Damit ist die Einrichtung eines Gamelab in Leipzig auf regionaler, bzw. nationaler Ebene als innovativ zu bezeichnen. Es bietet sich daher an, auf der Suche nach Realisierungsstrategien nach anderen innovativen und hinsichtlich Planung und Ausstattung ähnlich ausgerichteten Vorhaben zu suchen: Einige der für Makerspaces relevanten Punkte in Bezug auf Planung und Ausstattung lassen sich auch auf Gamelabs übertragen. Dies soll an den entsprechenden Stellen geschehen.

Zugunsten einer überschaubaren Darstellung wird im Folgenden immer von einer idealtypischen Ausstattung und Einrichtung des Gamelab bzgl. des Nutzungsmanagements ausgegangen. Grundlage hierfür ist der zum Zeitpunkt dieser Studie durch die Japanologie Leipzig abgeschätzte Bedarf, der an entsprechender Stelle benannt wird.

3.2.1. Raum & Infrastruktur

Was Lüthi-Esposito hinsichtlich des Standortes und der Raumwahl des Makerspace der SLUB Dresden postuliert, lässt sich auch auf die Planung eines Gamelab übertragen:

„Die Wahl des Standortes ist für die Akzeptanz wichtig. Er sollte leicht zugänglich und zentral gelegen sein sowie über eine gute Infrastruktur und eine ansprechende Raumatmosphäre (Lernraum) verfügen. [...] [D]ie Aktivitäten sind mit Geräuschen verbunden. Daher sollte bei der Planung beachtet werden, wo eher ruhigere oder lautere Zonen in der Bibliothek vorhanden sind und welche Zonen oder Räume besonders [...] geeignet sein könnten“¹⁷².

Insbesondere der Lärmeintrag ist häufig Gegenstand der Diskussion um die Nutzung von Videospielen in Bibliotheken.¹⁷³ Makerspace und Gamelab sind medientechnikintensive Bibliotheksräume, weshalb sie ähnliche Ansprüche an die Raumgestaltung sowie die technische Infrastruktur stellen: „Multifunktionalität, Ergonomie, IT-Infrastruktur (WLAN, genügend Steckdosen und USB-Anschlüsse, Beamer, Lautsprecher [...]) und Raumklima (Licht, Design, Atmosphäre) [spielen] jeweils wichtige Rollen“¹⁷⁴. WLAN und LAN-Anschlüsse des Gamelab benötigen eine ausreichende Übertragungsleistung, um beispielsweise reibungsloses Onlinegaming, auch mehrerer Spieler*innen gleichzeitig, sowie ggf. Downloads von Vertriebsplattformen wie *Steam.com* zu ermöglichen (vgl. zu *Steam* Kap. 4.)¹⁷⁵.

¹⁷² Lüthi-Esposito, Gabriela: Makerspaces, S. 245.

¹⁷³ Vgl. Beispielsweise Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema, S. 232; Czarnecki, Kelly Nicole: Gaming in Libraries, S. 11; Levine, Jenny: Conclusion, S. 60f.; Emmens, Carol A.: Beep. Bong. Replace Shh!, S. 15; Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections, S. 143.

¹⁷⁴ Lüthi-Esposito, Gabriela: Makerspaces, S. 246.

¹⁷⁵ Die Möglichkeit des Onlinegamings besteht bei den Konsolen bei der Playstation 3 und 4 sowie grundsätzlich bei den PCs der Nutzer*innen-Arbeitsplätze. Denkbar ist auch eine Erweiterung des Spieleangebots durch einen Account der UBL bei Online-Vertriebsplattformen wie *Steam*, *Origin*, *Playstation Network*, *XBox Live* und *Humble Bumble*, wobei hier ein entsprechendes Digitales Rechtemanagement anhängig wäre (Vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 98f). Mit Steam könnten gerade neuere und neuste, aber auch ältere Spiele verfügbar gemacht werden (vgl. URL:

Der Flächenbedarf und die Raumgestaltung des Gamelab sollten sich an den Richtlinien für des DIN-Fachberichts 13, „Bau- und Nutzungsplanung von wissenschaftlichen Bibliotheken, orientieren“¹⁷⁶. Mit einer Mindestanzahl von zwei Gaming-Arbeitsplätzen (vgl. Kap. 3.2.3.) ergibt sich auf Grundlage des DIN Fachberichtes 13 ein Grundflächenbedarf von min. 3,12 qm¹⁷⁷ pro Bildschirmarbeitsplatz. Zusätzlich muss Platz für die für die Bereitstellung vorgesehenen Medien und die sonstige Medientechnik kalkuliert werden: Für die Bereitstellung von sieben Konsolen pro PC-, bzw. Gaming-Arbeitsplatz (vgl. Kap. 3.2.2.) wird ausreichend Stell-, im Falle eines modularen Gerätesettings ausreichend Lagerfläche sowie entsprechendes Mobiliar benötigt. Je nach Organisation der Benutzerarbeitsplätze vergrößert sich die für sie zu kalkulierende Fläche. Außerdem sollte die Arbeit in Gruppen, bzw. mit kleinen Seminaren ermöglicht werden (vgl. Kap. 2.2.), was die Bereitstellung von für Gruppenarbeitsräumen geeigneten Mobiliar und Medientechnik, wie z.B. einem Beamer, bedeutet.

Wenn die bereits thematisierte Bestandspräsentation und –erschließung anhand einer Systematik erfolgen soll (vgl. Kap. 3.1.3.), dann sind entsprechende Stell- und Präsentationsflächen für die Spiele einzuplanen. Idealerweise befinden sich diese dann in der Nähe der Abspielgeräte, um neben dem *Browsing* einen schnellen Zugriff (vgl. Kap. 2.3.2.) im Sinne des von der Japanologie als besonders relevant erachteten ‚Anspielens‘ zu ermöglichen¹⁷⁸. Die Kalkulation des Flächenbedarfs für die Aufstellung der Datenträger kann hierbei erneut auf Grundlage des DIN-Fachbericht 13 erfolgen¹⁷⁹.

Bei der Planung eines Gamelab gilt als sinnvoll, den voraussichtlichen Flächen- und Infrastrukturbedarf bei anstehenden (Um-) Baumaßnahmen zu berücksichtigen¹⁸⁰. In der UBL wird derzeit die mittelfristige Einrichtung von Doktorand*innenarbeitsplätzen sowie die Reorganisation des Forschungslesesaals der Sondersammlungen in der Bibliotheca Albertina geplant. Sofern vereinbar mit den ursprünglichen Nutzungskonzepten, ließe sich ein Gamelab für die JG, bzw. für ein umfänglicheres Gaming-Programm, hier bei den Planungen einbeziehen.

<http://store.steampowered.com/?l=german>. Aufgerufen am 28.05.2016, 17:26). Vgl. zu Steam außerdem Kap. 4. dieser Arbeit.

¹⁷⁶ Vgl. DIN-Fachbericht 13, S. 31ff.

¹⁷⁷ Vgl. „Variante C“ der „Flächen für offene Benutzerarbeitsplätze“ im DIN-Fachbericht 13, S. 32.

¹⁷⁸ Allerdings ist es nicht zwingend notwendig, dass die Videospiele im gleichen, evtl. abschließbaren Raum mit den Abspielgeräten aufbewahrt werden. Relevant ist nur, dass sie während der Öffnungszeiten dieses Raumes zugänglich, also ‚anspielbar‘ sind.

¹⁷⁹ Vgl. DIN-Fachbericht 13, S. 17-30.

¹⁸⁰ Vgl. Czarnecki, Kelly Nicole: Gaming in Libraries, S. 11.

3.2.2. Bereitstellung

Was für andere Videospielesammlungen gilt, gilt aufgrund ihres Umfangs insbesondere für die Leipziger JG: „We need to figure out how to offer multiple paths, many formats, and different platforms“¹⁸¹. Die Morphologie der Leipziger JG stellt also nicht nur hinsichtlich des Bestands-, sondern auch des Nutzungsmanagements eine Herausforderung dar. Wie in Kap. 2.2.1. dargelegt, können mit der Anschaffung von sieben Konsolen (*Playstation 3*, *Playstation2*, *PSVita*, *XBox360*, *Wii U*, *Nintendo3DS* und *GameboyAdvanced*) 93 % der JG verfügbar gemacht werden. Die Bereitstellung von sieben Konsolen - im doppelten Sinne als ‚Bereitsstellung‘ zu verstehen¹⁸² - muss dem Anspruch eines niedrigschwelligen Zugangs sowie der funktionalen Einbettung in die o.g. Infrastruktur gerecht werden. Um einen zügigen Zugriff auf die Spielebestände zu gewährleisten, sollte daher idealerweise die dauerhafte Einsatzbereitschaft der Abspielgeräte gewährleistet werden, um längere Zugriffszeiten/Zurüstzeiten (sowie damit ggf. verbundenen unnötigen Personaleinsatz¹⁸³; vgl. dazu auch Kap. 3.2.4.) durch Aufbau und Anschluss zu vermeiden. Hierzu zählt auch, Nutzer*innen einen weitgehend selbstständigen Umgang mit den Medien und ihrer Technik zu ermöglichen. In diesem Zusammenhang gilt die Bereitstellung gedruckter Nutzungshinweise und Bedienungsanleitungen als Best-Practice. Beispiele hierfür sind Anleitungen für bereitgestellte Software¹⁸⁴, Formulare und Informationsmaterial zu Nutzungs- und Ausleihmodalitäten¹⁸⁵, Bedienungsanleitungen und Sicherheit¹⁸⁶.

Expert*in 3: „[D]as sind Informationen, die man eigentlich zur Verfügung haben sollte, die man auch den Nutzern zur Verfügung geben sollte. Die werden [...] viel wichtiger, wenn man immer mit der Originalhardware spielt. Wenn man nicht mit der Originalhardware spielt und sozusagen sich nicht damit rumquälen muss, dass ich da jetzt ‚Dings-Bums-Sternchen‘, sowas eingeben muss, dann ist das nicht [...] ganz so relevant.“ (Aufn. 1, 01:05: 49 - 01:06:09)

Eine Möglichkeit der temporären, ggf. projektgebundenen Erweiterung des Geräteparks stellen ‚BYOD‘-Modelle dar. ‚BYOD‘ steht für ‚bring your own device‘ und bedeutet, dass Nutzer*innen die Möglichkeit haben, ihre eigenen Abspielgeräte und Spiele mitzubringen und vor Ort zu benutzen. Dieses Modell wurde im Rahmen von Gaming-Events in *Wake Forest* und *Illinois* erfolgreich eingesetzt: „Students were allowed to bring their equipment, regardless of platform (Xbox,

¹⁸¹ Levine, Jenny: What Librarians Can Learn from Gamers, S. 60.

¹⁸² Die Konsolen sind selbst Teil des Bestands und dabei gleichzeitig die (technische) Voraussetzung für die Bereitstellung der JG.

¹⁸³ Vgl. Kane, Danielle/Soehner, Catherine/Wei, Wei: Building a Collection of Video Games, S. 83: „The amount of support required by staff to make the resources available must be considered“.

¹⁸⁴ Vgl. Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, S. 272.

¹⁸⁵ Vgl. Baker, David/Barth, Duncan/Nesselroad, Lara/Nigro, Rosemary/Robare, Lori/Zeidman-Karpinski, Ann: Lessons Learned from Starting A Circulating Videogame Collection, S. 27-29.

¹⁸⁶ Vgl. Czarnecki, Kelly Nicole: Gaming in Libraries, S. 25ff.

GameCube or PlayStation) as well as their games and controllers“¹⁸⁷. Minimale Voraussetzung ist hier allerdings eine ausreichende Stromversorgung sowie die Bereitsstellung von Bildschirmen, an die mitgebrachte Geräte angeschlossen werden können: „We also encouraged people to bring their own systems and connect them to one of the twenty or so [televisions] in our media viewing area“¹⁸⁸. Wenn sich für dieses Modell entschieden werden sollte, dann bedeutet dies, dass auch ausreichend Adapter u.ä. vorhanden sein müssen, um die Nutzung zu gewährleisten. Hierbei ist zu beachten, dass alle Fragen in Bezug auf die Versicherung von Bibliotheks- und Nutzer*inneneigentum sowie der allgemeinen Sicherheit im Vorfeld geklärt werden müssen. Hinzu kommt die Planung von Workflows, um sicherzustellen, dass sämtliches ausgeliehenes Equipment auch zurückgegeben wird. Hierfür können in der Praxis Check- und To-Do-Listen genutzt werden¹⁸⁹.

Die hier beschriebenen Faktoren der Bereitstellung von Abspielgeräten, bzw. Medientechnik sowie der grobe Überblick über ihre Kosten (vgl. Kap. 2.2.1.), zeigen, dass ein Gamelab ein hoch spezialisierter und technisierter Bereich innerhalb der Bibliothek ist. Auch diesen Umstand teilen Gamelabs mit Makerspaces, die als „multifunktionale Räume“¹⁹⁰ freilich noch umfangreicher ausgestattet sein können¹⁹¹.

Wie bereits gezeigt, spricht grundsätzlich nichts gegen die Ausleihe von Datenträgern einer Videospiellesammlung (vgl. Kap. 3.1.2.). Durch den Einsatz von RFID-Technik können sie wie andere Medien gesichert und unkompliziert verbucht werden¹⁹². Ausgenommen sind hier lediglich Datenträger, die zu klein für einen RFID-Tag sind und/oder deren Funktion durch einen Tag gefährdet wäre. Dies ist zum Beispiel bei den Datenträgern der *NintendoDS*- oder *SonyPSP*-Familien der Fall. Der Einsatz von Kwik-Boxen¹⁹³ oder One-Time-Hüllen, die anstelle des Datenträgers getaggt werden und teilweise in Bibliotheken zum Einsatz kommen, kann hier Abhilfe schaffen.

¹⁸⁷ Levine, Jenny: Case Studies, S. 39.

¹⁸⁸ Levine, Jenny: Case Studies, S. 40.

¹⁸⁹ Vgl. beispielsweise Gallaway, Beth: Game On!, S. 143-164. Eine weitere Möglichkeit Equipment auf Vollständigkeit zu überprüfen besteht im Gebrauch von Boxen, die aufgrund der Anordnung der in ihnen gelagerten Gegenstände Übersichtlichkeit schaffen (vgl. Baker, David/Barth, Duncan/Nesselroad, Lara/Nigro, Rosemary/Robare, Lori/Zeidman-Karpinski, Ann: Lessons Learned from Starting A Circulating Videogame Collection, S. 27).

¹⁹⁰ Lüthi-Esposito, Gabriela: Makerspaces, 239.

¹⁹¹ So besitzt beispielsweise der Makerspace der *Stadtbibliothek Köln* „iPads mit Musik- und Filmapps, akustische und E-Gitarre (Fender Stratocaster), Mixer und Effektgerät [...], Mikrofon mit Aufnahmegerät [...], ein Launchpad mit Ableton-Software, PC mit Programmen zu Gehörbildung [...], Apple-TV mit Flatscreen für Workshops, DIN A3-Scanner [...] und ein[en] Werkraum [...] mit USB Powercubes. Hier befinden sich auch die 3D-Drucker-Stationen.“ (Lüthi-Esposito, Gabriela: Makerspaces, 241f.)

¹⁹² Vgl. Bohne-Lang, Andreas/Lang, Elke: Die Ausleihe im Wandel der Zeiten, S. 448f.

RFID-Technik wurde 2013 an der UBL erfolgreich eingeführt (vgl. Tätigkeitsbericht der Universitätsbibliothek Leipzig 2013, S. 11f. URL: https://www.ub.uni-leipzig.de/fileadmin/Resources/Public/Docs/Upload_Ueber_uns/Jahresberichte/UBL_Taetigkeitsbericht_2013.pdf. Aufgerufen am 28.05.2016, 17:37).

¹⁹³ Vgl. Gallaway, Beth: Game On!, S. 185.

Expert*in 6: „[One-Time-Hüllen] sind Hüllen, die mit einem Verschließmechanismus ausgestattet sind [...]. Die gibt es in verschiedenen Größen, die gibt es für diese Nintendo-Spiele, die gibt es für die PS4, die gibt es für DVDs und CDs und so weiter. Die sind ein bisschen dicker, und haben eben diesen Verschließmechanismus. Der wird dann eben wenn das Spiel in die Freihand kommt, wird der geschlossen, und bei der Verbuchung beim RFID-Automaten gibt es dann die Möglichkeit dieses Spiel zu öffnen. Das passiert aber erst wenn über das Benutzerkonto abgeglichen wurde, anhand des Geburtsdatums, dass der Benutzer eben der Altersfreigabe entspricht.“ (16:57 - 17:46)

Allerdings muss beachtet werden, dass beim Einsatz der o.g. Hüllen mit zusätzlichen Kosten sowie bei der Aufstellung mit einem erhöhten Platzbedarf gerechnet werden muss¹⁹⁴.

Für Medien, die zu klein für RFID-Tags sind, kann alternativ auf eine weithin als Best-Practice geltende Lösung zurückgegriffen werden, bei der die Ausgabe der Datenträger ähnlich wie bei der Ausgabe von nur für die Benutzung im Lesesaal bestimmten Medien an einer Servicestelle erfolgt¹⁹⁵. Dabei werden die Hüllen der Datenträger im Regal präsentiert und stehen damit weiterhin für das *Browsing* zur Verfügung.

3.2.3. Nutzungserwartung

Was die reine Anzahl der initial benötigten Arbeitsplätze, an denen die JG bereitgestellt werden sollen, angeht, besteht von wissenschaftlicher Seite zunächst ein überschaubarer Bedarf:

Expert*in 1: „Ich hatte eigentlich gehofft, dass man irgendwie letztlich zwei Arbeitsplätze bekommen kann. Und zwar deshalb, weil man ja vielleicht auch mal Vergleiche machen will [...] Ich weiß nicht ob du Dark Souls kennst oder so Spiele? Oder andere onlinefähige Spiele von mir aus, wo man tatsächlich in so einem Raum, wenn man zwei Arbeitsplätze hätte, auch Multiplayer simulieren oder tatsächlich auch machen könnte.“ (01:17:21 - 01:17:59)

Wenn dem hier prognostizierten Bedarf entsprochen werden soll, muss die benötigte Medientechnik (zumindest teilweise) doppelt angeschafft werden. Dies ist dann bei der Kostenkalkulation zu berücksichtigen¹⁹⁶.

Bei Prognosen hinsichtlich der zu erwartenden Auslastung der Gaming-Arbeitsplätze gibt es medienspezifische Gesichtspunkte, die beachtet werden müssen. Videospiele können lange Spielzeiten erfordern, oder sie haben, wie häufig bei jüngeren Spielen, gar „kein vorgegebenes Ziel“¹⁹⁷. Und auch die einem Großteil aller Videospiele gemeinsamen, grundsätzlichen Aufgaben,

¹⁹⁴ Vgl. Gallaway, Beth: Game On!, S. 185.

¹⁹⁵ Vgl. Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections at Academic Libraries, S. 142 sowie Baker, David/Barth, Duncan/Nesselroad, Lara/Nigro, Rosemary/Robare, Lori/Zeidman-Karpinski, Ann: Lessons Learned from Starting A Circulating Videogame Collection, S. 28.

¹⁹⁶ Alternativ könnte eine modularer Aufbau der Gaming-Arbeitsplätze erfolgen. Gemeint ist damit, dass sich die Arbeitsplätze hinsichtlich der an ihnen verfügbaren Geräte ergänzen und nicht ein identischer Gerätepark an jedem Arbeitsplatz bereitgestellt wird.

¹⁹⁷ Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema, S. 227.

wie z.B. das ‚Probing‘, also das Erkunden der Spielewelt¹⁹⁸, können je nach Spiel sehr zeitaufwendig sein¹⁹⁹.

Als weiterer Zeitfaktor kann das ggf. anfallende Nachbearbeiten von aufgezeichneten Spielesessions mit einem Video- und Audioschnittprogramm gelten. Die hierbei zu veranschlagende Zeit ist schwer abzuschätzen, da sie von dem Know-How der Nutzer*innen, der Größe und Menge der zu bearbeitenden Dateien sowie der Leistungsfähigkeit der PC- und Gaming-Arbeitsplätze abhängig ist. Dies lässt sich anhand der Erfahrungen im Kreis der Expert*innen belegen:

Expert*in 1: „Wenn man da jetzt fünf Studierende hat, die irgendwie jeder zwei, drei Stunden spielen, dann bist du schon bei einer ganzen Menge Material, die ja auch irgendwo gelagert werden müssen, die zugänglich sein müssen. Wenn man das dann noch in Videoschnitt überträgt... Ich hab das damals gemacht, ein Bekannter hat mich darauf gestoßen [...]. Ich hatte [...] Adobe-Premiere [verwendet], und das war unglaublich langsam. Und dann hat der gesagt: Ja, also erstmal nicht externe Festplatte [...]. Und dann hat er aber auch gesagt, okay, mach doch mal ein natives Format draus. Und dann ist man halt bei einer Stunde schnell mal bei zwanzig Gigabyte Material. Und dann wird das tatsächlich zum Lagerungsproblem.“ (01:13:54 - 01:14:37)

Je nach Forschungsinteresse und -design resultieren daraus u.U. lange Belegzeiten der Arbeitsplätze des Gamelab, was insbesondere hinsichtlich Reservierung und Terminvergabe die Koordination durch Bibliothekspersonal (vgl. Kap. 3.2.2.) erfordert.

Die Bereitstellung von Handheld-Konsolen kann grundsätzlich bei gleichzeitiger Belegung der Arbeitsplätze mit stationären Konsolen erfolgen. Zwar bedarf es für ihre Nutzung vor Ort keiner vollumfänglichen Gaming-Arbeitsplätze, doch müssen für eine Nutzung adäquate Sitzgelegenheiten geschaffen werden. Denkbar sind hier, im Sinne der Schaffung einer ansprechenden und themenbezogenen Raumatmosphäre, Sitzsäcke oder Sofas²⁰⁰. Problematisch wird es allerdings, wenn im Rahmen der Nutzung von Handheld-Konsolen Capturing-Technik benötigt wird und gleichzeitig die vorhandenen Gaming-Arbeitsplätze belegt sind. Diese Beispiele zeigen, dass auch bei einer sehr moderaten Nutzungserwartung in Nutzer*innenzahlen eine starke zeitliche Auslastung der vorhandenen Gaming-Arbeitsplätze möglich ist. Sie ist bei ansteigendem Interesse am Videospielebestand der UBL sogar wahrscheinlich. Es bleibt daher im Sinne eines nachhaltigen Bestands- und (in der Folge auch) Nutzungsmanagements abzuwägen, ob nicht initial mehr als zwei Gaming-Arbeitsplätze eingerichtet werden können. Diese Meinung vertritt auch eine/r der befragten Expert*innen: „[D]u musst einfach Spiel-Plätze haben. Und zwar nicht zu knapp [...]. Das sind dann wirklich mal 20, 30, 40 Plätze die hochgradig ausgerüstet sind mit mindestens 4, 5, 6 Konsolen“ (Expert*in 2, Aufn. 1, 28:53 - 29:09). Hierfür wäre, mit Blick auf die oben gemachte Kostenkalkulation des Geräteparks für einen Gaming-Arbeitsplatz, die Bereitstellung oder

¹⁹⁸ Vgl. Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema, S. 228.

¹⁹⁹ Vgl. Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 306 sowie Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 102.

²⁰⁰ Vgl. Hallaway, Beth: Game On!, S. 94 sowie Lüthi-Esposito: Makerspaces, S. 245.

Einwerbung entsprechend umfangreicher (Dritt-) Mittel notwendig. Ob dabei die Einrichtung von 20 oder mehr Gaming-Arbeitsplätzen überhaupt realisierbar ist, bleibt fraglich²⁰¹.

Der knappe Überblick über die medientypische Nutzung von Videospielen in einem wissenschaftlichen Kontext zeigt, dass eine genaue Planung der Belegzeiten in Bezug auf die zur Verfügung gestellte Medientechnik wichtig ist. Dies gilt insbesondere bei der gleichzeitigen Nutzung des Gamelab von mehreren Personen, um hier reibungslose Abläufe gewährleisten zu können.

3.2.4. Personal

Die in den vorangegangenen Kapiteln gemachten Überlegungen, insbesondere hinsichtlich der medienbedingten Auslastung der Gaming-Arbeitsplätze, zeigen, dass es sich bei einem Gamelab um einen betreuungsintensiven Nutzungsbereich handelt. Ein erfolgreiches Nutzungsmanagement in Bezug auf Videospiele hängt damit wesentlich vom Einsatz einer ausreichenden Anzahl von Bibliotheksmitarbeiter*innen sowie von deren Kompetenzen hinsichtlich des Aufgabenbereichs ab. Hierbei gilt:

„The amount of support required by staff to make the resources available must be considered. The decision to collect resources requiring significant amounts of staff time to preserve the games and the associated consoles must weighed against the current and future scholarly value of the resources“²⁰².

Mit der Anschaffung der JG durch die UBL wurde bereits signalisiert, dass die Sammlung sowie ihr (zukünftiger) wissenschaftlicher Wert (derzeit) als besonders hoch angesehen wird. Gleichzeitig bilden Videospiele, nicht nur in der westlich geprägten Popkultur, eine wichtige Gruppe von kulturellen Artefakten²⁰³. Entsprechend nimmt die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit ihnen weiter zu: „Scholarly work on video games has not spread nearly as fast as the games themselves have, though this is starting to change thanks to publications and conferences, which are more global in scope“²⁰⁴. Wenn dem so ist, dann ist der Einsatz von Personal (und finanziellen Mitteln) für das Thema Videospiele in der wissenschaftlichen Bibliothek durchaus zu rechtfertigen.

²⁰¹ Selbst bei einer Verstetigung des Themas Gaming in wissenschaftlichen Bibliotheken und insbesondere in der UBL bedeutet nicht nur die initiale Bereitsstellung, sondern insbesondere der Unterhalt von 20 oder mehr Gaming-Arbeitsplätzen erhebliche Kosten: „Du brauchst sehr gute Gaming-Rechner, du müsstest wirklich mal Hochleistungssysteme dort haben, die auch alle drei Jahre ausgetauscht werden. Damit du die neuen Topspiele spielen kannst. Sonst wird's natürlich irgendwann sinnlos, denn du willst ja kein Museum aufbauen.“ (Expert*in 2, Aufn. 1, 29:15 - 29:28)

²⁰² Kane, Danielle/Soehner, Catherine/Wei, Wei: Building a Collection of Video Games, S. 83.

²⁰³ Zur internationalen Verbreitungs- und Erfolgsgeschichte von Videospielen, vgl. Wolf, Mark J. P.: Introduction, S. 1-16.

²⁰⁴ Wolf, Mark J. P.: Introduction, S. 12.

Bibliothekar*innen sind für alle Fragen rund um die Nutzung vor Ort zuständig und tragen daher unmittelbar dazu bei, dass Nutzer*innen Medien finden und Zugang zu ihnen erhalten. Entsprechend kann das Plädoyer lauten:

Expert*in 2: „[S]ei Gaming-Service-Partner. Sei in der Lage, dass die [...] Nutzer damit umgehen. Und sei kompetent. Was bedeutet: Du musst jemand haben, der eine bibliothekarische Ausbildung hat, und so tief in dem Gaming-Thema drin ist... Und jetzt kommt das Problem: Du kriegst zwar Bibliothekare, die eine hohe Gaming-Affinität haben oder Core-Gamer sind, aber die Übersetzungsfunktion dann hinzukriegen an eine dritte Gruppe, nämlich diejenigen, die die Nutzer sind, das fällt denen sehr oft schwer.“ (Aufn. 1, 25:16 - 25:47)

Hier kann zwischen zwei Bereichen unterschieden werden: Zum einen werden technische Kompetenzen, wie z.B. für die Planung und den Erhalt der Infrastruktur, der Auswahl und Wartung des Geräteparks sowie der Behebung technischer Probleme während des laufenden Betriebs, benötigt. Zum anderen bedarf es medienspezifischer, im Servicebereich relevanter Kompetenzen, um eine reibungslose Nutzung gewährleisten zu können. Seitens der Bibliothek sind also „classroom instruction support, which includes support through services like class reserves and an IT infrastructure to support game play“²⁰⁵ zu gewährleisten.

Eine Einbeziehung der IT-Abteilung bei der Auseinandersetzung mit Videospielen in Bibliotheken, Archiven und Museen, ist evident²⁰⁶: Ihre Beteiligung liegt im Falle eines intensiven Einsatzes von Medientechnik nahe, auch weil sie nicht notwendigerweise allen Bibliotheksmitarbeiter*innen in gleichem Maß vertraut ist. Fachliteratur und Expertinnen gehen zudem davon aus, dass die IT-Abteilung einer Universitätsbibliothek die Bereitstellung der benötigten technischen Infrastruktur (LAN, WLAN, Netzwerke) sowie die Anschaffung, den Anschluss und die unterhaltende Wartung der speziellen Medientechnik eines Gamelab begleiten kann und somit dauerhaft Partnerin im Rahmen von Gaming-Projekten und -programmen wird²⁰⁷: „The service can not run effectively without qualified computing services staff being on hand to resolve technical problems and keep the equipment functioning and secure“²⁰⁸.

Expert*in 2: „Die meisten IT-Abteilungen die ich sehe, sind auf der einen Seite gar nicht so schlecht aufgestellt, weil sie in solchen Themen schon lange unterwegs sind. Zum anderen sind die glaube ich... ist das Thema Spiel mit den daraus resultierenden Ressourcen und Konsequenzen nochmal was anderes. Da würde ich wirklich sagen... Ich sag mal so: ich glaube alleine können die es nicht, was die aber können ist in Kooperation mit anderen wie z.B. Leuten aus dem KEEP-Projekt oder so.“ (Aufn. 2, 22:35 - 22:58)

Expert*in 4: „Halte ich für sinnvoll, dass da [in der IT-Abteilung] die Verantwortung [für die Betreuung des Geräteparks] angesiedelt wird. Das sind Leute, die da die größte Nähe dazu haben. Und, dann braucht man dann halt, muss man dann halt über Fortbildungen gehen dann.“ (57:06 - 57:18)

²⁰⁵ Laskowski, Mary/Ward, David: Building next generation video game collections, S. 267.

²⁰⁶ Vgl. beispielsweise Levine, Jenny: Gaming Setups, S. 24 sowie Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections, S. 143 sowie Czarnecki, Kelly Nicole: Gaming in Libraries, S. 5 und 13.

²⁰⁷ Vgl. Czarnecki, Kelly Nicole: Gaming in Libraries, S. 13; Levine, Jenny: Gaming Setups, S. 24

²⁰⁸ Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections, S. 143.

Die Betreuung des Gerät parks der JG kann damit grundsätzlich im Aufgabenbereich der Abteilung IT der UBL verortet werden. Eine besondere Herausforderung stellen technische Besonderheiten der japanischen Abspielgeräte im Vergleich zu europäischen, bzw. deutschen Geräten dar. Wenn Reparatur- und Wartungsarbeiten nicht oder nur teilweise von der IT der UBL ausgeführt werden können, dann spricht nichts gegen das Outsourcing dieser Tätigkeiten an communitynahe Fachleute:

Expert*in 3: „Für bestimmte Bereiche gäbe es vielleicht die Möglichkeit für eine Kooperation mit dem örtlichen C64-Verein. Gibt's hier in Leipzig sicherlich. Aber wer das sonst so anbietet? Ist eher schwierig. Also ich glaube... Wir könnten natürlich auch mal anbieten, durch unsern Techniker mal was reparieren zu lassen. [...] Aber es ist nicht wirklich so `ne Dienstleistung, die wir direkt anbieten.“ (Aufn. 1, 01:19:33 - 01:20:13)

Expert*in 4: „Ja, [Kooperationen mit unserem Techniker] wären denkbar.“ (57:36 - 57:38)

Die für die JG relevanten Abspielgeräte sind für den häuslichen Gebrauch bestimmt, was ein Minimum an Usability und eine einfache Inbetriebnahme vermuten lässt²⁰⁹. Gleichzeitig sind die Konsolen relativ jung. Für IT-Mitarbeiter*innen sollte es daher hinsichtlich des benötigten technischen Know-Hows möglich sein, auch den Aufbau und Betrieb eines umfangreicheren Gerät parks zu gewährleisten. Damit der IT-Support während des laufenden Betriebs funktioniert, ist es sinnvoll entsprechende Arbeitszeitregelungen zu finden²¹⁰, z.B. im Rahmen von Bereitschaftsdiensten. IT-Personal sollte also während der Öffnungszeiten des Gamelab verfügbar sein.

Sofern kein zufriedenstellendes Konzept für Wartung und Reparatur entwickelt werden kann, besteht die Möglichkeit der Mehrfachanschaffung von identischen (gebrauchten) Abspielgeräten (vgl. Kap. 2.2.1.). „Ein Vorschlag wäre, sich möglichst schnell mehrere Geräte zu holen.“ (Expert*in 3, Aufn. 1, 01:20:16 - 01:20:22). Damit wäre zumindest vorerst die Bereitstellung der JG gesichert, insbesondere wenn man sich vor Augen führt, dass selbst heute noch mehrere Jahrzehnte alte Atari-Konsolen zu geringen Preisen erhältlich sind:

Expert*in 2: „Du musst auf der einen Seite kontinuierlich alte Geräte aufkaufen, um Zugang zu schaffen. Du musst gleichzeitig sehr viel machen mit diesen ganzen Communities die sich um Emulatoren kümmern. Weil irgendwann ist auch der Atari 2600 nicht mehr kaufbar. Momentan kriegst du ihn bei so Plattformen, die Konsole kostet dann so hundert Euro oder dreißig Euro oder so, nachgeworfen.“ (Aufn. 1, 24:10 - 24:27)

Wie bereits dargestellt, finden Nutzer*innen in einem Gamelab spezielle Medientechnik und Medien. Es ist daher notwendig, neben dem technischen Support durch IT-Personal, spezielle „Beratungs- und Betreuungsangebote“²¹¹ anzubieten, um die problemlose Nutzung zu

²⁰⁹ Levine weist allerdings darauf hin, dass fehlende Erfahrungen mit Videospielkonsolen für Bibliothekar*innen zu Problemen, bzw. zögerlichem Umgang mit der Medientechnik führen können (Vgl. Levine, Jenny: The Benefits of a Planned Approach, S. 23).

²¹⁰ Vgl. Czarnecki, Kelly Nicole: Gaming in Libraries, S. 13.

²¹¹ Lüthi-Esposito, Gabriela: Makerspaces, S. 242.

ermöglichen. Zwar ist in einem wissenschaftlichen Rahmen nicht zu erwarten oder zu leisten, Studierenden oder Forschenden auf inhaltlicher Ebene während der Nutzung Hilfestellung zu geben²¹². Doch sollte bei den Servicemitarbeiter*innen des Gamelab wichtiges medienspezifisches Grundwissen vorhanden sein. Dies umfasst beispielsweise Bereiche wie die Inbetriebnahme und Fehlerbehebung bei den vorhandenen Abspielgeräten sowie Kenntnisse hinsichtlich grundlegender, evtl. genrespezifischer Spielemechaniken. Hinzu kommt Planungsgeschick bei der Organisation von Belegungszeiten (vgl. Kap. 3.2.2. und 3.2.3.), gerade bei wenigen Gaming-Arbeitsplätzen: „Additional staff support is required to handle room bookings, create documentation such as acceptable use policies, provide instructions for using the equipment, monitor the room, and handle inappropriate use“²¹³. Hierunter fällt z.B. der häufig in der Fachliteratur und von den Expert*innen thematisierte Lärmeintrag (vgl. Kap. 3.1.2. und 3.2.1.), der im Rahmen bestimmter Spiele verstärkt anfallen kann.

Expert*in 2: „[W]ir haben jetzt Servicedienstleistungen, indem wir die Menschen damit vernetzen und zusammenbringen, ihnen helfen, ihnen bestimmte Fragestellungen auch geben und das andere ist eben wirklich das Spielen in der Bibliothek. Ich glaube, das ist wirklich das Allerwichtigste. Nur darf dort das Problem... dass man dort überlegen muss, wie soll Spiel in der Bibliothek aussehen, weil wir dann zum Beispiel einfach ein Akkustikproblem kriegen, weil das eben im klassischen Sinne nicht funktionieren kann. Und der Platz der benötigt wird um das zu machen, viel größer ist als wenn ich da nur Regale reinstelle.“ (Aufn. 1, 05:44 - 06:12)

Expert*in 3: „Da fände ich eher wichtig, dass nicht von links und rechts und von überall es alles rumschallt, dass man sich auf das Spiel konzentrieren kann, fände ich da eher wichtiger. Gar nicht so `ne Inszenierung, ich will das nicht klinisch nennen, aber sozusagen, dass die Konzentration auf das Spiel ermöglicht wird.“ (Aufn. 1, 01:07:55 - 01:08:14)

Wenn es zu Lärmeintrag kommt, dann ist soziale und kommunikative Kompetenz gefragt, um einerseits die Bedürfnisse anderer Benutzer*innen zu wahren und andererseits die Spieleerfahrung, den Spiel-,Flow‘ so wenig wie möglich zu stören²¹⁴. Um adäquat und angemessen Hilfe leisten und ggf. bestimmte Situationen schnell klären zu können, bedarf es also u.U. speziellen Gaming- und Communitywissens. Die bisherigen Beispiele zeigen also: „Without dedicated and highly skilled staff, the services provided in a library game lab will not be accessible to library patrons“²¹⁵.

Es ist jedoch nicht zu erwarten, dass alle Service-Mitarbeiter*innen, die potenziell mit den JG in Kontakt kommen, bereits Erfahrungen mit Videospielen und der dazugehörigen Medientechnik haben. Denn „[d]espite the belief that games are ‚so easy to set up a child can do it‘, many older

²¹² Dies würde im Falle der JG, neben konkreten Erfahrungen mit dem jeweiligen Spiel, u.U. auch Japanischkenntnisse voraussetzen.

²¹³ Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections, S. 143.

²¹⁴ Insbesondere bei laufenden Aufnahmen von Spielesessions über Capturing-Technik oder Kameras, welche die Spieler und ihre Reaktionen filmen (zu Capturing-Technik im Zusammenhang mit den JG, vgl. Kap. 3.1.1.).

²¹⁵ Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections, S. 143.

librarians have absolutely no experience with such equipment“²¹⁶. Hinsichtlich der Vermittlung des vom Servicepersonal benötigten medienspezifischen Wissens kann jedoch häufig auf bereits vorhandene Ressourcen zurückgegriffen werden. Schulungen können z.B. durch gaming-affine Mitarbeiter*innen erfolgen²¹⁷: „If some staff are very knowledgeable about gaming, use their expertise to develop training resources for the less knowledgeable staff“²¹⁸. Als Best-Practice können Vermittlungsansätze gelten, die zum aktiven Spielen und so zu Erfahrungen aus erster Hand ermutigen. So begrüßen Bibliotheksmitarbeiter*innen, insbesondere mit keiner oder wenig Erfahrung im Bereich Videospiele, die „hands-on experience“²¹⁹, also die praktische Erfahrung beim Gebrauch von Gaming-Equipment. Im Falle der JG würde es sich entsprechend der oben durchgeführten Aufstellung konkret um sieben Konsolen handeln, deren technische Handhabe Service-Mitarbeiter*innen bekannt sein und die ggf. in Schulungen vermittelt werden müsste. Hinzu kommt das Wissen um die Handhabe der sonstigen vorhandenen Medientechnik des Gamelab. Dieses und weiteres Wissen kann durch regelmäßige Besprechungen „with faculty, Library staff and computing services staff [...] of issues such as purchase and storage of gaming equipment, design and usage of lab space, collection development, workshops and special events to support teaching and learning with games“²²⁰ vermittelt werden. Die Vermittlung von primär technischem Wissen lässt sich über einzelne Schulungen vermitteln. Das Verständnis grundlegender und spezifischer Spielemechaniken, des Gameplays usw.²²¹ setzt jedoch eine umfassendere Beschäftigung mit dem Thema Videospiele voraus. Bibliothekar*innen „müssen Grundelemente im Bereich Game-Mechanik usw.“(Expert*in 2, Aufn. 2, 04:33 - 04:35) kennen.

Expert*in 6: „Also aus Bibliotheken, die [einen Gaming-Bereich] haben, die diese Sachen ausgeben, die das warten oder so, klar, da muss dann eine gewisse Vertrautheit mit den technischen Gegebenheiten vorhanden sein. Man muss sich ein bisschen mit den Geräten auskennen, wissen was man macht wenn sich das Ding mal aufhängt oder nicht richtig läuft oder so. Klar, das muss dann schon bekannt sein. Da müssen die Mitarbeiter entsprechend geschult sein, und sie müssen dann natürlich auch noch viel mehr beim Jugendschutz^[222] geschult sein.“ (25:18 - 25:48)

²¹⁶ Levine, Jenny: The Benefits of a Planned Approach, S. 23.

²¹⁷ Levine bemerkt korrekt: „Having a gamer on staff (an expert) helps, but you also must be willing to trust their expertise“ (Levine, Jenny: What Librarians Can Learn From Gamers, S. 62); vgl. hierzu außerdem Czarnecki, Kelly Nicole: Gaming in Libraries, S. 20.

²¹⁸ Czarnecki, Kelly Nicole: Gaming in Libraries, S. 75.

²¹⁹ Levine, Jenny: The Benefits of a Planned Approach, S. 23.

²²⁰ Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections at Academic Libraries, S. 136.

²²¹ Vgl. Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 306-308.

²²² Das Thema Jugendschutz spielt in der UBL nur insofern eine Rolle, als dass die Benutzungsordnung aus dem Jahr 1999 die Benutzung der Bibliothek ab 16 Jahren erlaubt (vgl. Benutzungsordnung der Universitätsbibliothek Leipzig, S. 3. URL: https://www.ub.uni-leipzig.de/fileadmin/Resources/Public/Docs/Upload_Ueber_uns/Rechtliche_Grundlagen/benutzungsordnung.pdf. Aufgerufen am 28.05.2016, 17:46). Da die JG keine Alterskennzeichnung durch die USK erhalten haben, können sie nach Expert*innen-Ansicht geschlossen nur ab 18 zugänglich gemacht werden (vgl. Expert*in 6: 18:27 - 18:36). Hierbei handelt es sich um eine für die *wissenschaftliche* Nutzung der JG

Das bedeutet, dass Mitarbeiter*innen ermutigt werden sollten, auch selbst regelmäßig zu spielen²²³, wie dies teils in den öffentlichen Bibliotheken praktiziert wird.

Expert*in 5: „Ein Teil von uns spielt, ja, genau. Ich meine, ich spiele nicht alles [...]. Aber jeder macht was anderes. Es gibt auch Kollegen, die spielen sehr gerne Simulationen oder Wimmelspiele oder sowas. [...] Wie gesagt, diese Gaming-Gruppe die hat auch hier dienstlich immer Zeit mal zu gucken.“ (Aufn. 1, 44:04 - 44:33)

Dies ist eine Voraussetzung für die kompetente Bereitstellung der vorhandenen Sammlung. Gleichzeitig sind Gaming-Erfahrungen des Bibliothekspersonals auch eine wichtige Voraussetzung für die Verstetigung von Gaming- und Videospielprojekten. Auf diese Weise können Trends erkannt und Wissen aktualisiert werden. Verkürzt ließe sich konstatieren, dass es wichtig ist, das Thema Gaming aus der Sicht der Gamer zu betrachten.²²⁴

3.2.5. Bestandsvermittlung und Öffentlichkeitsarbeit

Die (systematische) Aufstellung der JG als ein „grundlegendes Instrument kundenorientierter Bestandsvermittlung“²²⁵ wurde bereits in Kapitel 2.3.2. thematisiert. Für die erfolgreiche und nachhaltige Verankerung des Themas Videospiele, bzw. JG, bedarf es jedoch auch der Kommunikation der Ziele, welche die Bibliothek mit der Bereitstellung der Sammlung verfolgt. Wenn ein neues Bestands- oder gar Mediensegment wie die JG eingeführt wird, dann sollten gleichzeitig Funktionen und Ziele der entsprechenden Öffentlichkeitsarbeit (ÖA), hier verstanden als Mittel der Bestandsvermittlung, benannt werden. Hierdurch lässt sich der „Eindruck von Beliebigkeit“²²⁶ bei der Kommunikation vermeiden. Dies gilt im Falle der JG insbesondere für die Selektion geeigneter Mitteilungsformen und Informationskanäle sowie die Anknüpfung an Werte und Aufmerksamkeitsregeln der Videospiele-Community als Umweltsystem, mit dem bibliotheksrelevante Informationsangebote verknüpft werden²²⁷. Beispiele hierfür werden im Folgenden exemplarisch aufgezeigt.

Neben der innerbetrieblichen Kommunikation spielen im Zusammenhang mit den JG insbesondere Kontakt- und Pressearbeit, Online-Marketing und Maßnahmen der Kundenbindung sowie die Erhöhung der Inanspruchnahme angebotener Dienstleistungen durch Werbung eine Rolle²²⁸.

eindeutig zu identifizierende Herausforderung in rechtlichen Belangen. Aufgrund des beschränkten zur Verfügung stehenden Umfangs dieser Arbeit muss auf die Thematisierung weiterer rechtlicher Aspekte verzichtet werden.

²²³ Vgl. Czarnecki, Kelly Nicole: Gaming in Libraries, S. 76f und Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 63.

²²⁴ Vgl. Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema, S. 237.

²²⁵ Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad: Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland, S. 222.

²²⁶ Umlauf, Konrad: Werbung, Öffentlichkeitsarbeit, Kulturmanagement, Kap. 7.1, S. 1.

²²⁷ Vgl. Umlauf, Konrad: Werbung, Öffentlichkeitsarbeit, Kulturmanagement, Kap. 7/1.2, S. 1.

²²⁸ Vgl. Umlauf, Konrad: Werbung, Öffentlichkeitsarbeit, Kulturmanagement, Kap. 7/1.1., S. 2f.

Unter einer ‚kompetenten Bereitstellung‘ (vgl. Kap. 3.2.4.) ist u.a. zu verstehen, dass Servicepersonal gegenüber Nutzer*innen eine affirmative Haltung hinsichtlich der vorhandenen Gaming-Programme und -Projekte an der UBL einnimmt. Die interne ÖA bietet die Chance, auf möglicherweise vorhandene Vorbehalte von Mitarbeiter*innen (auch im Vorfeld) zu reagieren²²⁹. Da es sich bei Videospielen um ein ‚neues‘ Thema für wissenschaftliche Bibliotheken handelt, ist es durchaus möglich, dass eine Herausforderung darin besteht, bei einzelnen Mitarbeiter*innen Überzeugungsarbeit zu leisten. Oder anders ausgedrückt: Die Bibliotheksmitarbeiter*innen als eigene Zielgruppe der (internen) ÖA stimmen „keineswegs a priori mit den Systemzielen [der Bibliothek] überein“²³⁰. Dies konnte zu Beginn der Einführung von Videospielen in den öffentlichen Bibliotheken beobachtet werden:

Expert*in 5: „Aber vielleicht vor 15, vor 18 Jahren oder so, da haben wir uns schon sehr positioniert. Und da haben wir auch viele Papiere damals entwickelt und haben geschrieben, dass es also auch ein Kulturgut ist, die Spiele [...]. Das haben wir damals gemacht. Aber es ist eigentlich durch, es ist... Es akzeptieren alle und es ist Standard und so, ja, ja.“ (Aufn. 1, 39:03 - 39:32)

„Bibliothek soll ja ein modernes Haus sein, und die Leute wirklich ansprechen. Wir wollen ja für die Öffentlichkeit nicht irgendso ein altes Haus sein, das nur Bücher hat und sonst gar nichts. Und da war es also gegen die Leitung überhaupt nicht. Es gibt natürlich immer Kollegen, und die gibt es auch heute noch, die das nicht gut finden [...] Das ist persönlicher Geschmack. Joa... Also es war nicht so schwierig, bei uns nicht. Es haben verschiedene Kollegen aus anderen Bibliotheken erzählt, dass es da viel mehr Auseinandersetzungen gab, bei uns eigentlich nicht, nein.“ (Aufn. 1, 45:58 - 46:42)

Wenn es voreingenommene Mitarbeiter*innen an der UBL geben sollte, dann könnte die Grundbotschaft zunächst lauten: „Computerspiele sind ein Kulturgut. Bibliotheken schaffen den Zugang zu Kultur und Wissen. Wenn dem so ist, dann sollten Bibliotheken auch den Zugang zu Computerspielen ermöglichen“²³¹.

Ferner ist eine erfolgreiche interne ÖA die Voraussetzung dafür, dass auch Mitarbeiter*innen, die nicht unmittelbar mit den JG zu tun haben, über die Sammlung Auskunft geben können. Als erste Ansprechpartner*innen im Service haben sie die Möglichkeit, den erstmaligen Zugang zur Sammlung und damit ihre Nutzung erleichtern. Die UBL besitzt neben regelmäßigen, teils abteilungsübergreifenden Besprechungen mit dem bereits erwähnten internen Blog (vgl. Kap. 1.3.), den sogenannten ‚MMMs‘²³² als zentrale interne Informationsveranstaltungen sowie ihren Social

²²⁹ Vgl. Levine, Jenny: Case Studies, S. 41 sowie Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema, S. 239 oder auch Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections, S. 137. An der UBL wurde der Ad-Hoc-Bereitstellung der JG ein erklärender Blogbeitrag im Blog der UBL als wichtiger Kommunikationsplattform gewidmet (vgl. URL: <https://blog.ub.uni-leipzig.de/?s=videospiele>. Aufgerufen am 28.05.2016, 17:53).

²³⁰ Umlauf, Konrad: Werbung, Öffentlichkeitsarbeit, Kulturmanagement, Kap. 7/1.3., S. 1.

²³¹ Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema, S. 239. Deeg bezieht sich hier möglicherweise auf die Erklärung des Kulturrates („17.08.2009 Computerspiele sind nicht mehr nur ein Wirtschaftsgut, sondern auch ein Kulturgut“. URL: <http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=1630&rubrik=72>. Aufgerufen am 06.05.2016, 21:18).

²³² ‚MMM‘ bedeutet ‚Mitarbeiter*innen für Mitarbeiter*innen am Mittwoch‘.

Media-Auftritten Werkzeuge zur internen (und externen) Verbreitung des Wissens um die JG. Hinzu kommt, dass die ÖA im Stellenplan der UBL explizit berücksichtigt ist, also zentral koordiniert werden kann.

Die Praxis hat gezeigt, dass außerdem eine effektive externe ÖA die allgemeine Akzeptanz von Videospielen als Bestands- und Nutzungsthema befördern und als wichtige öffentliche Dokumentation der entsprechenden Programme und Projekte dienen kann. Letzteres ist relevant, um die Verwendung öffentlicher Gelder zu dokumentieren und ggf. flankierend-argumentativ in Bezug auf den Auftrag der Bibliothek darzustellen.²³³ Oder anders ausgedrückt: „Communication with all possible stakeholders is critical when starting new programs. Include a communication plan that speaks to various constituencies to which your organization is accountable“²³⁴. In diesem Zusammenhang kann die externe ÖA sowie die Werbung in Bezug auf die JG in gewisser Weise als ‚Pushdienst‘ gesehen werden: Auf Websites der Games-Community sowie auf Universitäts- und Institutswebseiten können mit Werbung potenzielle Nutzer*innen der UBL „offensiv zur Nutzung ihrer Dienstleistungen“²³⁵ im Bereich Videospiele aufmerksam gemacht werden.

Gerade mit Blick auf das Nutzungsmanagement sind besonders Social Media-Plattformen, wie z.B. *YouTube*, *Flickr* und Blogs²³⁶, als bewährte Werbeinstrumente relevant, da sie häufig von Studierenden und der Gaming-Community (als teilweise kongruente Gruppen²³⁷) genutzt werden. Hierzu gehört insbesondere *Facebook*, welches u.a. als virtuelle Plattform für Videospiele, wie z.B. *Mafia Wars*, fungieren kann.²³⁸ Wenn sich für eine externe ÖA im Online-Bereich bei der Bestandsvermittlung der JG entschieden wird, dann sollten gleichzeitig auch traditionelle Mittel, wie z.B. Flyer und Plakate²³⁹, an den richtigen Stellen über die Sammlung sowie die Modalitäten ihrer Nutzung informieren. Mit der visuellen Verankerung der Leipziger Sammlung in den öffentlichen Bereichen und den genannten Informationsmitteln der UBL, z.B. über ein eigenes Sammlungs-Logo (möglicherweise in Anlehnung an das Logo der „*Initiative zur Erforschung japanischer Videospiele*“, vgl. Kap. 1.3.), kann signalisiert werden, dass das Thema Videospiele an der UBL ernst genommen wird. Parallel sollte eine regelmäßige Berichterstattung über Aktivitäten

²³³ Vgl. Levine, Jenny: *The Benefits of a Planned Approach*, S. 22-24.

²³⁴ Levine, Jenny: *The Benefits of a Planned Approach*, S. 25.

²³⁵ Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad: *Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland*, S.232.

²³⁶ Vgl. Levine, Jenny: *The Benefits of a Planned Approach*, S. 24. Siehe außerdem den Blog der Japanologie in Bezug auf die Auseinandersetzung mit den Leipziger JG (vgl. URL: <https://blog.ub.uni-leipzig.de/?s=videospiele>. Aufgerufen am 28.05.2016, 17:54).

²³⁷ Für heutige Studierende gilt: „They have been exposed to video games their entire lives and have grown up with them in a way that no other generation before them has. Video games, to them, are like electricity – always there when needed (especially these days, thanks to ubiquitous WiFi and cell phones)“ (Levine, Jenny: *Case Studies*, S. 38).

²³⁸ Vgl. Deeg, Christoph: *Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema*, S. 226.

²³⁹ Vgl. Bridges, Laurie/Hussong, Uta/Mellinger, Margaret: *Circulating Video Game Collections*, S. 5.

der UBL im Zusammenhang mit den JG über Social Media-Kanäle und Pressearbeit erfolgen. In der Kombination aus interner und externer ÖA sowie durch den Einsatz physischer und virtueller Informationsmittel und –kanäle lässt sich umfassend auf die JG aufmerksam machen. Dies lässt eine Nutzungssteigerung erwarten²⁴⁰, die wiederum eine der Voraussetzungen für die Verstetigung, bzw. Erweiterung des Themas Videospiele an der UBL ist.

²⁴⁰ Vgl. Bridges, Laurie/Hussong, Uta/Mellinger, Margaret: Circulating Video Game Collections, S. 5f.

4. Schlussbetrachtungen und Ausblick

Der Fokus dieser Arbeit liegt auf dem Bestands- und Nutzungsmanagement des *vorhandenen* Videospielebestands der UBL. Diesen zeitnah um die benötigte Medientechnik und Zusatzmaterialien zu erweitern, ihn in Gänze möglichst bedarfsgerecht zu erschließen und nachzuweisen, zu sichern und zu erhalten, ihn einer geregelten Benutzung in eigens eingerichteten Räumlichkeiten unter Anleitung kompetenten Service- und IT-Personals bereitzustellen – diesen Herausforderungen gilt es seitens der UBL aktuell und mittelfristig zu begegnen. Die in den vorangegangenen Kapiteln identifizierten Aufgaben sowie die teils aufgezeigten Lösungsansätze können im Idealfall – nach der Evaluierung des ‚Pilotprojekts JG‘²⁴¹ – dazu beitragen, das Thema Videospiele an der UBL auch langfristig zu etablieren. Die im Rahmen der Auseinandersetzung mit den JG geschaffenen Kompetenzen, Strukturen, Räumlichkeiten und Workflows können dabei als Ausgangspunkt, bzw. Grundlage für die Entscheidung für oder gegen weitere bibliothekarische Dienstleistungen und Engagements im Bereich Videospiele und Gaming dienen. Konservativ gedacht ist eine Voraussetzung hierfür das Interesse weiterer Institute und Fachdisziplinen der UL an entsprechenden Services, den es vorab zu klären gilt. Deutlich spannender, aber auch voraussetzungsreicher ist jedoch, als zentrale Einrichtung der UL ‚Innovationsträgerin‘ zu werden²⁴², wie seitens der Expert*innen vorgeschlagen wird.

Expert*in 2: „Das eine Problem [...] ist, dass das Thema erst grade beginnt. Das heißt, wir haben eine Konstellation, dass sehr viele Bibliotheken ja dieses klassische Modell haben, sie warten darauf, bis Wissenschaftler, bis Forschung und Lehre eigentlich von ihnen verlangen, sie sollen diesen Content jetzt bringen. [...] Wir erleben jetzt in Forschung und Lehre, dass Spiele immer bedeutsamer werden. Das ist natürlich sehr stark abhängig von Universitäten und deren Ausrichtung, also von Personen einfach, die das machen. Und in diesem Kontext entwickelt sich dann so `ne Situation, dass man als Bibliothek plötzlich so eine Art Innovationsträger sein muss. Das heißt, ich muss plötzlich sagen, ich muss plötzlich bereit sein, ohne dass ich gefragt worden bin, mich mit diesem Thema zu beschäftigen und damit zu arbeiten.“ (Aufn. 1, 00:58 - 01:54)

Derzeit beschäftigen sich in Deutschland nur wenige Gedächtnisinstitutionen mit dem Thema (vgl. Kap. 1.). Daher besteht für die UBL die Chance, mit dem aktuellen ‚Projekt JG‘ und insbesondere der Verstetigung des Themas Videospiele ihre Innovationsfähigkeit unter Beweis zu stellen. Einer entsprechende ÖA kann dabei wesentlich zur Sichtbarkeit und Nutzung beitragen. Die Kommunikation eines in Bezug auf Videospiele „klar strukturierten Aufgaben- und Dienstleistungsprofils [...] auf Basis von Bedarfs-, Markt- und Ressourcenanalyse sowie einer

²⁴¹ Mittrowann bemerkt richtig, dass die weitere „Marktbeobachtung und systematische Nutzungsauswertung [...] Pflicht“ (Mittrowann, Andreas: Aktuelle Tendenzen und Herausforderungen beim Bestandsmanagement von Nonbooks, S. 51.) ist, sofern Rückschlüsse auf das weitere Bestandsmanagement von Nonbooks, bzw. Videospielen beabsichtigt sind.

²⁴² Vgl. auch Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 34.

Abstimmung mit dem Unterhaltsträger“²⁴³ würde eine ‚Marktplazierung‘ mit hohem Publicityeffekt bedeuten.

Mit der fortschreitenden (kooperativen) Digitalisierung des kulturellen Erbes ist grundsätzlich mit einer sinkenden Nutzung von Forschungslesesälen zu rechnen. Dies ist jetzt schon in der UBL der Fall²⁴⁴. Ironischerweise besteht gerade in der Bereitstellung von Videospielen als ‚born digital‘-Content²⁴⁵ eine Möglichkeit, die Nutzung des Forschungslesesaals der UBL wieder zu steigern. Mit der Einrichtung eines Gamelab in diesem Bereich würde nicht nur durch die räumliche Nähe zum sonstigen hier bereitgestellten ‚kulturellen Erbe‘ ein Statement ‚pro Videogames‘ gemacht. Als für die wissenschaftliche Nutzung von Videospielen notwendiger Bereich kann mit dem Gamelab ein weiterer Lernraum in der wissenschaftlichen Bibliothek, bzw. in der UBL als Alleinstellungsmerkmal und Mehrwert behauptet werden²⁴⁶. Gleichzeitig bestehen hier auf theoretischer und praktischer Ebene Anknüpfungspunkte an neuere Konzepte des Lernens und der Wissensvermittlung²⁴⁷, die teilweise auch unter dem Begriff ‚Gamification‘ zusammengefasst, diskutiert und mitunter bereits in Bibliotheken erprobt werden²⁴⁸.

Wenn sich die UBL für eine Verstetigung und Erweiterung ihres Gaming-Projektes entscheidet, besteht eine weitere Herausforderung für das Bestandsmanagement in der Selektion und Akquise von weiteren Spielen 1.) auf physischen Datenträgern (inkl. sog. ‚Retrospiele‘), 2.) die als Download vertrieben werden²⁴⁹, 3.) die browser- und clientbasiert vertrieben werden²⁵⁰.

Bei den unter 1.) genannten Spielen besteht die Herausforderung darin, eigene Bezugswege, insbesondere bei nicht mehr vertriebenen und/oder älteren Medien (‚Retrospiele‘) zu etablieren. Das Angebot der *ekz.bibliotheksservice GmbH* ist „die wichtigste Bezugsquelle von digitalen Spielen für die öffentlichen Bibliotheken“²⁵¹. Den Bedarf von wissenschaftlichen Bibliotheken wird von der *ekz* aber nur zum Teil gedeckt, da hier insbesondere Spiele für öffentliche Bibliotheken angeboten

²⁴³ Umlauf, Konrad: Werbung, Öffentlichkeitsarbeit, Kulturmanagement, Kap. 7/1.2., S. 4.

²⁴⁴ Eine interne Nutzerstatistik für den Forschungslesesaal der Sondersammlungen der UBL zeigt, dass die Nutzer*innenzahlen rückläufig sind. Vgl. hierzu die Excel-Datei „Statistik_LS_SoSa.xlsx“ (CD-Beilage).

²⁴⁵ Vgl. Seadle, Michael: Archiving in the Networked World, S. 324.

²⁴⁶ Vgl. Eigenbrodt, Olaf: Definition und Konzepte der Hochschulbibliothek als Lernort, S. 252.

²⁴⁷ Vgl. z.B. Gee, Paul James: What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy sowie Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 101.

²⁴⁸ Zum Thema ‚Gamification‘, verstanden als Einsatz von Videospiel (-technik) zur Vermittlung von Informationskompetenz in Bibliotheken, vgl. z.B. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 17-21 und Brown, Ron T./Kasper, Tamara: The Fusion of Literacy and Games, S. 756 sowie das Kapitel „Gaming as an Information Literacy Tool“ in Harris, Amy/Rice, Scott E.: Gaming in Academic Libraries, S. 135-228.

²⁴⁹ Vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 101.

²⁵⁰ Vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 102.

²⁵¹ Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 323f.

werden, also Spiele mit Altersfreigabe USK 16²⁵². Grundsätzlich spricht auch nichts dagegen, die Spiele im regulären (Online-) Handel oder gebraucht zu erwerben²⁵³.

Seitens des *Computerspielemuseums Berlin* gibt es Bestrebungen, ihre Spielebestände in das deutsche Fernleihsystem einzubringen. Dies wäre auch für die UBL ein innovatives Modell, bei dem sie sich in Bezug auf die JG als gebende Institution einbringen könnte. Gleichzeitig bestünde potenziell die Möglichkeit, über die nehmende Fernleihe Retrospielebestände des Computerspielemuseums Nutzer*innen der UBL bereitzustellen und das eigene Erwerbungsprofil entsprechend auszurichten, sprich ‚Retrospiele‘ hier auszuklammern.

2.) Die als Download vertriebenen Spiele lassen sich theoretisch und nach Meinung der befragten Expert*innen ebenfalls schon jetzt relativ unkompliziert erwerben und bereitstellen²⁵⁴:

Expert*in 3: „Aber manche Sachen kann man ja auch gar nicht ausleihen. Also die Spiele, wo ich mich bei Steam anmelden muss fallen gleich unter den Tisch [...] Die werden nur im Nutzungsbereich bereitgestellt. Ich glaube der Weg geht auch in diesen Nutzungsbereich, weil Spiele ausleihen, das war einmal, glaub ich.“ (Aufn. 1, 01:10:42 - 01:11:00)

Expert*in 2: „Das heißt, wir müssen wirklich über Räumlichkeiten nachdenken, auch über Formen des Umgangs damit. Es geht natürlich im zweiten Schritt darum, so eine Art Service-Leistung zu haben. Wenn ich jetzt Spiele habe, die auf Steam noch einen Euro 99 kosten und ich als Bibliothek einfach sagen kann: Okay Leute, wir haben das jetzt nicht da, aber ihr könnt das da runterladen, dann zahlt ihr halt 1,99 – das ist auch Geld, keine Frage – aber sind ja nicht diese hochpreisigen Dinge wie irgendwelche Journals oder sowas die 3, 4, 500 Euro kosten bei einer Single-Nutzung.“ (Anfn. 1, 05:03 - 05:38)

Expert*in 6: „Wenn man quasi das Spiel da laufen lässt. Dann geht das, ja. Wenn man so einen [Spiele-] Bereich hat.“ (23:25 - 23:31)

Expert*in 5: „Ja, [mit einem Spielebereich] dann könnte man hier [mit Steam] spielen. Das wird sowieso überlegt, ob in der Kinderbibliothek oder auch im Jugendbereich Spielecomputer installiert werden. [...] Momentan ist [das] finanziell ja schwierig.“ (Aufn. 1, 22:33 - 22:47)

Bei *Steam* handelt es sich um „a prominent portal used to distribute and manage game downloads“²⁵⁵, welches auch im Bibliothekskontext zum Einsatz kommt und das ohne entsprechende Räumlichkeiten nicht funktionieren würde (vgl. Kap. 3.2.1.)²⁵⁶.

²⁵² Vgl. die „Standing Order Nonbook Profilübersicht 2016“ der ekz. (URL: http://www.ekz.de/uploads/tx_mmekzdownloads/StO_Nonbook_Profiluebersicht_2016.pdf, Aufgerufen am 03.06.2016, 15:48)

²⁵³ Vgl. Umlauf, Konrad: Medienkunde, S. 315f.

²⁵⁴ Vgl. auch Robson, Diane/Durkee, Patrick: New Directions for Academic Video Game Collections, S. 82: Die University of North Texas Media Library konnte mit einer jährlichen Gebühr von 120 US-Dollar ca. 1300 Titel zu ihrer Videospiellesammlung über die Vertriebsplattform *Gametab.com* hinzufügen. Die Webseite konnte allerdings nicht aufgerufen werden, es existiert lediglich eine Umleitung auf die Webseite von *1Up.com* (vgl. URL: <http://www.1up.com/>, Aufgerufen am 02.02.2016, 20:10).

²⁵⁵ Robson, Diane/Durkee, Patrick: New Directions for Academic Video Game Collections, S. 82.

²⁵⁶ Vgl. hierzu Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 100: „Wenn wir uns die beschriebenen Plattformen genauer anschauen, wird schnell klar, dass es für Bibliotheken keine Möglichkeit gibt, ein eigenes Angebot zu entwickeln. Es wird also keine ‚Game-Onleihe‘ geben“.

Problematischer hingegen sind Spiele, die 3.) browser- oder clientbasiert vertrieben werden: „[A] video game collection extends beyond the physical copies of games that can be purchased off-the-shelf“²⁵⁷, denn mit zunehmend online vertriebenen Spielen befinden sich Videospielesammlungen, sofern überhaupt vorhanden, „at a crucial point of transformation“²⁵⁸. Hier stellen u.a. Electronic Resource Management (ERM) sowie Digitales Rechtemanagement (DRM) besondere Herausforderungen dar²⁵⁹.

Schon die verschiedenen Vertriebsmodelle zeigen, dass im Falle weiterer Erwerbungen von Videospielen eine ‚Games-Policy‘ oder ‚Selection-Policy‘²⁶⁰, inhaltlich abgestimmt auf den universitären Bedarf in Leipzig sowie die Dienstleistungsportfolios von potenziellen Kooperationspartner*innen, vorgelegt werden muss. Parallel erscheint es daher absolut notwendig ein Fachreferat mit Zuständigkeit für Videospiele, angrenzende Materialien und Belange zu schaffen. Die Herausforderung besteht hier in der Interdisziplinarität und Dynamik des Feldes, die einen entsprechenden Zugang erfordert: die hier zu pflegenden Kontakte zu Fachwissenschaft, Games-Community, Bibliothekscommunity²⁶¹, und idealerweise auch zur Games-Industrie, stehen beinahe gleichberechtigt nebeneinander.

Vor der Gesamtschau der in dieser Arbeit identifizierten Herausforderungen und Perspektiven in Bezug auf das Bestands- und Nutzungsmanagement bleibt fraglich, ob eine vollumfänglich ‚gamifizierte‘ Bibliothek, wie sie von manchen Expert*innen visioniert wird, derzeit möglich ist. In jedem Fall kommt der UBL das Verdienst zu, Videospiele als Bestands- und damit auch als Nutzungsthema in wissenschaftlichen Bibliotheken in Deutschland (mit-) eingeführt zu haben. Der Herausforderung, den rasanten Entwicklungen im Gaming- und Videospielebereich als Institution umfassend zu begegnen und diese auf bibliothekarischer Seite mitzugestalten, hieße, das durch die JG offengelegte Innovationspotenzial zu nutzen und als Institution eine geradezu einzigartige Position einzunehmen.

²⁵⁷ Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries, S. 272.

²⁵⁸ Robson, Diane/Durkee, Patrick: New Directions for Academic Video Game Collections, S. 82f.

²⁵⁹ Vgl. Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, S. 98f sowie Robson, Diane/Durkee, Patrick: New Directions for Academic Video Game Collections, S. 82.

²⁶⁰ Vgl. Kane, Danielle/Soehner, Catherine/Wei, Wei: Building a Collection of Video Games, S. 83.

²⁶¹ Zu denken wäre hier an die Netzwerk-Initiative *Games4Culture* (vgl. hierzu den Blog-Beitrag von Christoph Deeg. URL: <http://christoph-deeg.com/2016/03/07/treffen-des-netzwerkes-games4culture-auf-dem-bibliothekskongress-in-leipzig/>. Aufgerufen am 02.06.2016, 20:17).

5. Literatur- und Quellenverzeichnis

5.1. Institutionelle URLs

1Up.com.

URL: <http://www.1up.com/> (Stand: 02.02.2016).

ActiveBarcode.

URL: <http://www.activebarcode.de/codes/jan.html> (Stand: 02.06.2016).

URL: <http://www.activebarcode.de/codes/ean13.html> (Stand: 02.06.2016).

Agile Knowledge Engineering and Semantic Web (AKSW).

URL: <http://aksw.org/Projects/OntoWiki.html> (Stand: 25.05.2016).

Amazon.de.

URL: <https://www.amazon.de/hdmi-capture-card/s?ie=UTF8&page=1&rh=i%3Aaps%2Ck%3Ahdmi%20capture%20card> (Stand: 28.05.2016).

URL: <http://www.amazon.de/gp/help/customer/display.html?nodeId=769476> (Stand: 02.06.2016).

AMSL Technology.

URL: <http://amsl.technology/about-amsl/> (Stand: 25.05.2016).

Baden-Württembergische Funktionale Langzeitarchivierung (bwFLA).

URL: <http://bw-fla.uni-freiburg.de/> (Stand: 02.06.2016).

Benutzungsordnung der Universitätsbibliothek Leipzig. Vom 15. September 1999.

URL: https://www.ub.uni-leipzig.de/fileadmin/Resources/Public/Docs/Upload_Ueber_uns/Rechtliche_Grundlagen/benutzungsordnung.pdf (Stand: 28.05.2016).

Best Practices for Cataloging Video Games Using RDA and MARC21. Version 1.0 June 2015.

URL: http://www.olacinc.org/drupal/capc_files/GameBestPractices.pdf (Stand: 28.05.2016).

Bibliotheksservice-Zentrum Baden-Württemberg (BSZ).

URL: <https://wiki.bsz-bw.de/doku.php?id=v-team:katalogisierung:winibw> (Stand: 03.06.2016).

Blog der Initiative zur Erforschung japanischer Videospiele.

URL: <http://home.uni-leipzig.de/igames/de/ueber-die-initiative/> (Stand: 19.03.2016).

URL: <http://home.uni-leipzig.de/igames/de/blog/2016-rueckblick-und-ausblick/> (Stand: 29.05.2016).

Blog der Universitätsbibliothek Leipzig.

URL: <https://blog.ub.uni-leipzig.de/warum-5-000-japanische-videospiele/> (Stand: 02.05.2016).

URL: <https://blog.ub.uni-leipzig.de/?s=videospiele> (Stand: 28.05.2016).

Computer Entertainment Rating Organisation (Japan) (CERO).

URL: <http://www.cero.gr.jp/e/rating.html> (Stand: 25.05.2016).

Deutsche Nationalbibliothek (DNB).

URL: http://www.dnb.de/DE/Standardisierung/GND/gnd_node.html (Stand: 28.05.2016).

Deutscher Kulturrat.

URL: <http://www.kulturrat.de/detail.php?detail=1630&rubrik=72> (Stand: 06.05.2016).

Fab Foundation.

URL: <http://www.fabfoundation.org/fab-labs/setting-up-a-fab-lab/the-hardware-and-software/>
(Stand: 03.06.2016).

GitHub.com.

URL: <https://github.com/sparkica/LODRefine> (Stand: 25.05.2016).

Hitech-Gamer.com.

URL: <http://www.hitech-gamer.com/Gamer-PC/GAMER-PC-SCATTER-V10.html> (Stand:
25.05.2016).

URL: <http://www.hitech-gamer.com/Ultimate-Gamer-PC/GAMER-PC-ULTIMATE-SNAKE-EATER-V5.html> (Stand: 25.05.2016).

Keeping Emulation Environments Portable (KEEP).

URL: <http://www.dnb.de/DE/Wir/Projekte/Archiv/keep.html> (Stand: 02.06.2016).

Mediamarkt.

URL: http://www.mediamarkt.de/de/product/_logitech-g933-artemis-spectrum-2049857.html
(Stand 28.05.2016).

URL: <http://www.mediamarkt.de/mcs/productlist/Beamer,48353,460704.html?langId=-3> (Stand:
25.05.2016).

MobyGames.com.

URL: www.mobygames.com (Stand: 26.05.2016).

Online Audiovisual Catalogers.

URL: <http://olacinc.org/drupal/> (Stand: 04.06.2016).

OpenRefine.

URL: <http://openrefine.org/> (Stand: 25.05.2016).

RDA Registry.

URL: <http://www.rdaregistry.info/rgAbout/> (Stand: 25.05.2016).

RDA-Toolkit.

URL: <https://access.rdatoolkit.org/> (Stand: 28.05.2016).

„Standing Order Nonbook Profilübersicht 2016“ der ekz.bibliotheksservice.

URL: http://www.ekz.de/uploads/tx_mmekzdownloads/StO_Nonbook_Profiluebersicht_2016.pdf
(Stand: 03.06.2016).

Steam.com.

URL: <http://store.steampowered.com/?l=german> (Stand: 28.05.2016).

Suchmaschinenbasierte Discovery-Oberfläche der Universitätsbibliothek Leipzig (finc).

URL: <https://finc.info> (Stand: 03.06.2016).

Tätigkeitsbericht der Universitätsbibliothek Leipzig 2013.

URL: https://www.ub.uni-leipzig.de/fileadmin/Resources/Public/Docs/Upload_Ueber_uns/Jahresberichte/UBL_Taetigkeitsbericht_2013.pdf (Stand: 28.05.2016).

University Library University of California, Santa Cruz. University Library (UCSC).

URL: <https://library.ucsc.edu/collections/video-games> (Stand: 28.05.2016).

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (Deutschland) (USK).

URL: <http://www.usk.de/> (Stand: 25.05.2016).

Vergleich.org.

URL: <https://www.vergleich.org/gaming-monitor/> (Stand: 25.05.2016).

W3.org.

URL: <http://www.w3.org/RDF/> (Stand: 28.05.2016).

Wiki der Deutschen Nationalbibliothek (DNB). URL:

<https://wiki.dnb.de/display/DINIAGKIM/MARC+21-RDF-Mapping> (Stand: 28.05.2016).

XBox.com (Microsoft).

URL: <http://www.xbox.com/de-DE/xbox-one/backward-compatibility> (Stand: 02.06.2016).

URL: <http://support.xbox.com/de-DE/legacy-devices/original-console/play-original-games> (Stand: 02.06.2016).

5.2. Unveröffentlichte Quellen

„Metadaten_JG_Jan_2016.xlsx“ (CD-Beilage) (Stand: Januar 2016).

„Statistik_LS_SoSa.xlsx“ (CD-Beilage).

Expert*innen-Interviews als Audio-Dateien (CD-Beilage) entsprechend der Referenzierung im Text (Bsp.: „Expert*in 1“ = „Expert_1“) betitelt mit:

„Expert_1“

„Expert_2_Aufn_1“

„Expert_2_Aufn_2“

„Expert_3_Aufn_1“

„Expert_3_Aufn_2“

„Expert_4“

„Expert_5_Aufn_1“

„Expert_5_Aufn_2“

„Expert_6“

„Expert_7_Aufn_1“

„Expert_7_Aufn_2“

Expert*innen-Interviews als Transkripte (CD-Beilage) entsprechend der Referenzierung im Text (Bsp.: „Expert*in 1“ = „Expert_1“) betitelt mit

„Expert_1_Transkript“

„Expert_2_Transkript“

„Expert_3_Transkript“

„Expert_4_Transkript“

„Expert_5_Transkript“

„Expert_6_Transkript“

HINWEIS: Die mit „„Expert_7_Aufn_1“ und „Expert_7_Aufn_2“ betitelten Aufzeichnungen wurden nicht transkribiert.

5.3. Verwendete Publikationen

Baker, David/Barth, Duncan/Nesselroad, Lara/Nigro, Rosemary/Robare, Lori/Zeidman-Karpinski, Ann: Lessons Learned from Starting A Circulating Videogame Collection at an Academic Library. IN: Gaming in Academic Libraries. Collections, Marketing, and Information Literacy. Harris, Amy/Rice, Scott E. (Hrsg.). Chicago: Association of College and Research Libraries 2008, S. 26-38.

Barwick, Joanna/Dearnley, James/Muir, Adrienne: Playing Games With Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of Current Status of Digital Game Preservation. IN: Games and Culture, 6 Jg. 2011, Heft 4, S. 373-390.

Beck, John C./Wade, Mitchell: Got Game. How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever. Boston: Harvard Business School Press 2004.

Böttger, Klaus-Peter: Basiskenntnis Bibliothek. Eine Fachkunde für Fachangestellte für Medien- und Informationsdienste – Fachrichtung Bibliothek. Bad Honnef: Bock + Herchen 2011.

Bogner, Alexander/Littig, Beate/Menz, Wolfgang: Interviews mit Experten. Eine praxisorientierte Einführung. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2014.

Bohne-Lang, Andreas/Lang, Elke: Die Ausleihe im Wandel der Zeiten: Neue Technologien, neue Herausforderungen. IN: Griebel, Rolf/Schäffler, Hildegard/Söllner, Konstanze (Hrsg.): Praxishandbuch Bibliotheksmanagement. Berlin/Boston: De Gruyter 2014, S. 448-460.

Bridges, Laurel/Hussong, Uta/Mellinger, Margaret: Circulating Video Game Collections in the Academic Library. Research & Innovative Service Report, 07.08.2008.

URL:

https://ir.library.oregonstate.edu/xmlui/bitstream/handle/1957/17111/VideoGameCollection_fin al%20%282%29.pdf?sequence=1 (Stand: 04.06.2016).

Brown, RonT/Kasper, Tamara: The Fusion of Literacy and Games: A Case Study in Assessing the Goals of a Library Video Game Program. IN: Library Trends, 61. Jg. 2013, Heft 4, S. 755-778.

Clarke, Rachel Ivy/Lee, Jin Ha/Clark, Neils: Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis. IN: Games and Culture, 1. Jg. 2015, Heft 21, S. 1-21.

Cross, Emma/Mould, David/Smith, Robert: The Protean Challenge of Game Collections at Academic Libraries. IN: New Review of Academic Librarianship, 21. Jg. 2015, Heft 2, S. 129-145.

Czarnecki, Kelly Nicole: Gaming in Libraries. London: Facet Publishing 2010.

Deeg, Christoph: Gaming als bibliothekarisches Zukunftsthema. IN: Handbuch Bibliothek 2.0. Begmann, Julia/Danowski, Patrick (Hrsg.). Berlin/New York: Walter de Gruyter 2010, S. 223-244.

Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken. Praxiswissen. Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2014.

Deeg, Christoph: Treffen des Netzwerkes „games4culture“ auf dem Bibliothekskongress in Leipzig. 07.03.2016. URL: <http://christoph-deeg.com/2016/03/07/treffen-des-netzwerkes-games4culture-auf-dem-bibliothekskongress-in-leipzig/> (Stand: 02.06.2016).

DIN-Fachbericht 13. Bau- und Nutzungsplanung von wissenschaftlichen Bibliotheken. Berlin/Wien/Zürich: Beuth Verlag GmbH 1998.

Eigenbrodt, Olaf: Definition und Konzepte der Hochschulbibliothek als Lernort. IN: ABI Technik, 30. Jg. 2011, Heft 4, S. 252-260.

Emmens, Carol A.: Beep. Bong. Replace Shh! In the Labrary When Video Games are Added to the Collection. IN: Collection Building, 6. Jg. 1984, Heft 1, S. 15-18.

Fabian, Claudia: Erschließungsmanagement im Bereich kulturelles Erbe. IN: Praxishandbuch Bibliotheksmanagement, Bd 1. Griebel, Rolf/Schäffler, Hildegart/Söllner, Konstanze (Hrsg.). Berlin/München/Bosten: Walter de Gruyter 2015, S. 410-428.

Flick, Uwe: Triangulation. Eine Einführung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2004.

Fuhrmann, Manfred: Bildung. Europas kulturelle Identität. Stuttgart: Reclam 2002.

Funk, Stefan E.: Emulation. IN: nestor Handbuch: Eine kleine Enzyklopädie der digitalen Langzeitarchivierung. Neuroth, H./Oßwald, A/Scheffel, R./Strathmann, S./Huth, K. (Hrsg.). 2010, Version 2.3 CC BY, Kap. 8:16-8:23.
URL: http://nestor.sub.uni-goettingen.de/handbuch/nestor-handbuch_23.pdf (Stand: 04.06.2016).

Gallaway, Beth: Game On! Gaming at the Library. London/New York: Neal-Schuman Publishers, Inc. 2009.

Gee, Paul James: What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan 2007.

Hacker, Rupert: Bibliothekarisches Grundwissen. München/London/New York/Paris: K. G. Saur 1989.

Harris, Amy/Rice, Scott E. (Hrsg.): Gaming in Academic Libraries. Collections, Marketing, and Information Literacy. Chicago: American Library Association 2008.

Kane, Danielle/Soehner, Catherine/Wei, Wei: Building a Collection of Video Games in Support of a Newly Created Degree Program at the University of California, Santa Cruz. IN: Science & Technology Libraries, 27. Jg. 2007, Heft 4, S. 77-87.

Kowalak, Mario: Electronic Resource Management. IN: Handbuch Bestandsmanagement in Öffentlichen Bibliotheken. Schade, Frauke/Umlauf, Konrad (Hrsg.). Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2012, S. 375-390.

Laskowski, Mary/Ward, David: Building Next Generation Video Game Collections in Academic Libraries. IN: Journal of Academic Librarianship, 35. Jg. 2009, Heft 3, S. 267-273.

Levine, Jenny: The Benefits of a Planned Approach. IN: Library Technology Reports, 45. Jg. 2009, Heft 6, S. 22-25.

Levine, Jenny: Case Studies. Academic Libraries, S. 41 IN: Library Technology Reports, 42. Jg. 2006, Heft 5, S. 38-44.

Levine, Jenny: Gaming Setups Common in Libraries. IN: Library Technology Reports, 42. Jg. 2006, Heft 5, S. 24-30.

Levine, Jenny: What Librarians Can Learn From Gamers. IN: Library Technology Reports, 42. Jg. 2006, Heft 5, S. 60-62.

Lüthi-Esposito, Gabriela: Makerspaces – Bibliotheksräume für Macher. IN: Praxishandbuch Bibliotheksbau. Planung – Gestaltung – Betrieb. Hauke, Petra/Werner, Klaus Ulrich (Hrsg.). Berlin/Boston: DeGruyter 2016, S. 238-249.

Magdinier, Martin: Mapping OpenRefine Ecosystem. 26.01.2015.

URL: <http://openrefine.org/2015/01/26/Mapping-OpenRefine-ecosystem.html> (Stand: 25.05.2016).

Magdinier, Martin: OpenRefine-Map. 26.01.2015.

URL:

<https://raw.githubusercontent.com/OpenRefine/openrefine.github.com/master/images/2015-01-23-Mapping-OpenRefine-Ecosystem/openrefine-map.png> (Stand: 25.05.2016).

Maciej, Martin: PSP-Spiele auf der PS-Vita: Liste, Einstellungen, Einrichtung. 05.01.2015.
URL: <http://www.giga.de/hardware/sony-psp/tipps/psp-spiele-auf-der-ps-vita-liste-einstellungen-einrichtung/> (Stand: 02.06.2016).

Meßmer, Gabriele/Müller, Manfred: Standards der Formalerschließung gedruckter und elektronischer Ressourcen, S. 345. IN: Praxishandbuch Bibliotheksmanagement, Bd. 1. Griebel, Rolf/Schäffler, Hildegart/Söllner, Konstanze (Hrsg.). Berlin/München/Boston: Walter de Gruyter 2015, S. 341-356.

Mittrowann, Andreas: Aktuelle Tendenzen und Herausforderungen beim Bestandsmanagement von Nonbooks und Netzpublikationen in Öffentlichen Bibliotheken. IN: Handbuch Bestandsmanagement in Öffentlichen Bibliotheken. Schade, Frauke/Umlauf, Konrad (Hrsg.). Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2012, S. 39-69.

Natkin, Stéphane: Video Games and Interactive Media. A Glimpse at New Digital Entertainment. Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltd 2006.

Nicholson, Scott: Go Back to Start: Gathering Baseline Data About Gaming in Libraries. IN: Library Review, 58. Jg. 2009, Heft 3, S. 203-214.

„Nur jedes dritte Videospiel ist ein Download-Titel“. Leipziger Volkszeitung, Nr. 109 vom 11.05.2016.

Plassmann, Engelbert/Rösch, Hermann/Seefeldt, Jürgen/Umlauf, Konrad: Bibliotheken und Informationsgesellschaft in Deutschland. Eine Einführung. 2., gründlich überarbeitete und erweiterte Auflage. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag 2011.

Rinsdorf, Lars: Qualitative Methoden. IN: Handbuch Methoden der Bibliotheks- und Informationswissenschaft. Bibliotheks-, Benutzerforschung, Informationsanalyse. Umlauf, Konrad/Fühles-Ubach, Simone/Seadle, Michael (Hrsg.). Berlin/Boston: Walter de Gruyter 2013, S. 64-79.

Robson, Diane/Durkee, Patrick: New Directions for Academic Video Game Collections: Strategies for Acquiring, Supporting, and Managing Online Materials. IN: Journal of Academic Librarianship, 38. Jg. 2012, Heft 2, S. 79-84.

Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël: Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaft. IN: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Halem 2015, S. 9-27.

Schumann, Christina: Der Publikumserfolg von Computerspielen. Qualität als Erklärung für Selektion und Spielerleben. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft 2013.

Schwarz, Angela: Game Studies und Geschichtswissenschaft. IN: Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Halem 2015, S. 398-447.

Schwens, Ute/Liegmann, Hans: Langzeitarchivierung digitaler Ressourcen. IN: Grundlagen der praktischen Information. 5., völlig neu gefasste Ausgabe. Kuhlen, Rainer/Seeger, Thomas/Strauch, Dietmar (Hrsg.). Bd. 1.: Handbuch zur Einführung in die Informationswissenschaft und –praxis. München: K. G. Saur 2004, S. 567-570.

Seadle, Michael: Archiving in the Networked World: Betting on the Future. IN: Library Hi Tech, 27. Jg. 2009, Heft 2, S. 319-325.

Smith, Brena: Twenty-first Century Game Studies in the Academy: Libraries and an Emerging Discipline. IN: Reference Service Review, 36. Jg. 2008, Heft 2, S. 205-220.

Snyder-Broussard, Mary J.: Digital Games in Academic Libraries: A Review of Games and Suggested Best Practices. IN: Reference Services Review, 40. Jg. 2012, Heft 1, S. 75-89.

Tappeiner, Elizabeth/Lyons, Catherine: Selection Criteria for Academic Video Game Collections. IN: Collection Building, 27. Jg. 2008, Heft 3, S. 121-125.

Thomas, Christopher M/Clyde, Jerremie: Game as Book: Selecting Video Games for Academic Libraries Based on Discipline Specific Knowledge. IN: Journal of Academic Librarianship, 39. Jg. 2013, Heft 6, S. 522-527.

Umlauf, Konrad: Medienkunde. 3., aktualisierte Auflage. Unter Mitarbeit von Delin, Peter/Hein, Susanne. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag 2014.

Umlauf, Konrad: Medien in Bibliotheken. IN: Umlauf, Konrad/Gradmann, Stefan (Hrsg.): Handbuch Bibliothek. Geschichte, Aufgaben, Perspektiven. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler 2012, S. 110-120.

Umlauf, Konrad: Werbung, Öffentlichkeitsarbeit, Kulturmanagement. IN: Erfolgreiches Management von Bibliotheken und Informationseinrichtungen. Fachratgeber für die Bibliotheksleitung und Bibliothekare, Bd. 3. Hobohm, Hans-Christoph/Umlauf, Konrad (Hrsg.), Kapitel 7. Hamburg: Verlag Dashöfer 2016.

Vogel, Stefan: Regionalcodes: Sinn oder Unsinn? 09.05.2008.

URL: <http://www.derwesten.de/spiele/hintergrund/regionalcodes-sinn-oder-unsinn-id1569716.html> (Stand: 25.05.2016).

Wolf, Mark J. P.: Introduction. IN: Video Games Around the World. Wolf, Mark J. P. (Hrsg.). Cambridge/London: MIT Press 2015, S. 1-16.

Wooley, Tom/Newman, James/Simons, Iain: Preserving Games for Museum Collections and Public Display: The National Videogame Archive. IN: Preserving Complex Digital Objects. Delve, Janet/Anderson, David (Hrsg.). London: Facet Publishing 2014, S. 63-72.

6. Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

Abb. 1: Logo der „Japanese Videogames Research Initiative“. URL: http://home.uni-leipzig.de/jgames/de/ (Stand: 4.06.2016).....	12
Abb. 2: Flussdiagramm Beschaffung [J]Games. (Eigenes Flussdiagramm).....	21
Tab. 1: Übersicht Abwärtskompatibilität JG. (Eigene Übersicht, basierend auf: „Metadaten_JG_Jan_2016.xlsx“ (CD-Beilage) (Stand: Januar 2016).....	19
Tab. 2: Preiskalkulation Medientechnik JG. (Eigene Preiskalkulation).....	23

7. Anhang

7.1. Anschreiben Erstanfrage Expert*innen-Interview

Sehr geehrter Herr/Frau ...,

als Student an der HU Berlin im Fach Bibliotheks- und Informationswissenschaft schreibe ich meine Masterarbeit zum Thema

"Videospiele als Herausforderung des Bestands- und Nutzungsmanagements in der Universitätsbibliothek Leipzig".

Wie Sie vielleicht wissen, hat die UBL vergangenes Jahr knapp 5000 japanische Videospiele übernommen (Erscheinungszeitraum: 2002-2015). Dieser Umstand und die Tatsache, dass ich mich für (Retro-) Games und Popkultur interessiere, haben mich dazu veranlasst, zu diesem Thema zu schreiben.

Für meine Masterarbeit führe ich Expert*innen-Interviews durch und hoffe, auch Sie als Expert*in für Videospiele (und Gaming) in Bibliotheken interviewen zu können.

Das Interview wird voraussichtlich 45-60 Minuten dauern.

Selbstverständlich werden die entstehenden Daten anonymisiert.

Ich würde mich sehr über eine Antwort freuen und stehe für Fragen zur Verfügung!

Mit freundlichen Grüßen aus Leipzig, ...

7.2. Einverständniserklärung zum Interview

Forschungsprojekt:

Masterarbeit „Videospiele als Herausforderung des Bestands- und Nutzungsmanagements in der Universitätsbibliothek Leipzig“

Institution: HU Berlin

Projektleitung: Dr. Sebastian Kötz

Interviewerin/Interviewer: Dr. Sebastian Kötz

Interviewdatum: xx.xx.2016

Ich erkläre mich dazu bereit, im Rahmen des genannten Forschungsprojekts an einem Interview/an mehreren Interviews teilzunehmen. Ich wurde über das Ziel und den Verlauf des Forschungsprojekts informiert. Ich kann das Interview jederzeit abbrechen, weitere Interviews ablehnen und meine Einwilligung in eine Aufzeichnung und Niederschrift des/der Interviews zurückziehen, ohne dass mir dadurch irgendwelche Nachteile entstehen.

Ich bin damit einverstanden, dass das Interview mit einem Aufnahmegerät aufgezeichnet und sodann von den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des Studienprojekts in Schriftform gebracht wird. Für die weitere wissenschaftliche Auswertung des Interviewtextes werden alle Angaben zu meiner Person aus dem Text entfernt und/oder anonymisiert. Mir wird außerdem versichert, dass das Interview in wissenschaftlichen Veröffentlichungen nur in Ausschnitten zitiert wird, um sicherzustellen, dass ich auch durch die in den Interviews erzählte Reihenfolge von Ereignissen nicht für Dritte erkennbar werde.

Leipzig, den xx.xx.2016,

(Ort, Datum, Unterschrift)

7.3. Leitfaden für die Expert*innen-Interviews

Leitfaden Experteninterview

Humboldt-Universität Berlin / Institut für Bibliotheks- und Informationswissenschaft

Masterarbeit:

„Videospiele als Herausforderung des Bestands- und Nutzungsmanagements in der Universitätsbibliothek Leipzig“ (Betreuung: Umlauf/Nötzelmann)

A Bestandsmanagement

Selektion

- Welche Kriterien sind aus Ihrer Sicht beim Sammlungs Aufbau, bzw. einer Sammlungserweiterung einer Videospielsammlung zu berücksichtigen?
- Welche Materialien berücksichtigt Ihre Institution, neben dem eigentlichen Spiel und dem Abspielgerät, beim Bestandsaufbau?

Bestandssicherung

- Wie sollten Videospiele und Abspielgeräte aus Ihrer Sicht gelagert werden?
 - Werden best. Verpackungen/Trays etc. vor der Lagerung ausgetauscht?
 - Welche räumlichen Bedingungen sind Ihrer Erfahrung nach optimal? (50 % LF, 16-18 Grad)
- Halten Sie die Konservierung von Videospielen durch den Einsatz von Emulatoren nach jetzigem Forschungsstand in Gedächtnisinstitutionen wie z.B. Wissenschaftlichen Bibliotheken für sinnvoll?

Erschließung

- Videospiele gelten hinsichtlich ihrer Erschließung als ein Sonderfall. Was macht die Erschließung von Japanischen Videospielen in Leipzig zu einer Herausforderung?
 - Wie wurde das von Ihrer Institution verwendete Metadatenschema zur Erschließung von Videospielen entwickelt?
 - Wie findet konkret die Sacherschließung/Inhalterschließung statt? (Genres)
 - Liegt dem Metadatenschema RDA zugrunde?
 - Videospiele sind häufig Medienmixe (Datenträger, Verpackung, Beschreibung). Wie tragen Sie diesem Umstand in der Erschließung Rechnung?
- Wie bewerten Sie die Übernahme von (aggregierten) Metadaten im Rahmen der Erschließung von Japanischen Videospielen?
 - Bieten Plattformen wie z.B. „MobyGames“ und „OGDB.eu“ (Online Games Database) für Gedächtnisinstitutionen ausreichend hochwertige Metadaten?
 - Welche Probleme sehen sie noch bei der Übernahme fremder Metadaten?

Präsentation

- Welche Formen der Bestandspräsentation halten Sie hinsichtlich einer wissenschaftlichen Nutzung für sinnvoll?

B Nutzungsmanagement

Ressourcen

- Welche Faktoren hinsichtlich der räumlichen Planung und Gestaltung bei der Nutzung von Videospielen sollten Ihrer Meinung nach berücksichtigt werden?
- Mit welcher Art von Benutzung rechnen Sie?

Bestandssicherung und –konservierung

- Welche Materialien einer Videospielesammlung sind Ihrer Erfahrung nach für eine Ausleihe geeignet? Welche nicht?
 - Spiele?
 - Plattformen/Konsolen?
- Können Emulatoren überhaupt eine „authentische Spielerfahrung“ generieren?
- Welche medienspezifischen Anforderungen ergeben sich für das Personal einer Gedächtniseinrichtung hinsichtlich des Nutzungsmanagements einer Sammlung von Japanischen Videospielen?
- Halten Sie den technischen Support/die technische Pflege von Abspielgeräten usw. durch das IT-Personal einer Gedächtnisinstitution für realisierbar/sinnvoll?
 - Alternativ: Wann macht Outsourcing Sinn? Welche Erfahrungen haben Sie mit externen Dienstleistern gemacht?
- In welchen Zyklen erneuern Sie Controller/Hardware für viel genutzte Plattformen in Ihrer Institution?
- Welches sind die wichtigsten juristischen Voraussetzungen bei der Bereitstellung von Videospielen und Konsolen in Gedächtnisinstitutionen?

Nutzungserwartung

- Unter welchen Gesichtspunkten erfolgte die Bestandspräsentation in Ihrer Institution?